

دورك!

Materiales
Didácticos

¡Tu turno!

Juegos para aprender los verbos regulares árabes (nivel inicial)

Inmaculada Santos de la Rosa



SURCOS

MATERIALES
UNIVERSITARIOS

EnredARS



UNIVERSIDAD
**PABLO
OLAVIDE**
SEVILLA

دورك!

Materiales
didácticos

¡Tu turno!

**Juegos para aprender
los verbos regulares árabes**
(nivel inicial)

Inmaculada Santos de la Rosa

© 2021

SURCOS Textos Universitarios

2º volumen

Autora

Inmaculada Santos de la Rosa

Director Enredars

Fernando Quiles García

Coordinador editorial

Juan Ramón Rodríguez-Mateo

Administración y gestión de publicaciones

María de los Ángeles Fernández Valle

Zara M^a Ruiz Romero

Gestión de contenidos digitales y redes

Victoria Sánchez Mellado y Elisa Quiles Aranda

Imagen de portada, fotografías y dibujos

© de la autora

Iconos: @freepik

© de los textos e imágenes: la autora

© de la edición:

E.R.A. Arte, Creación y Patrimonio Iberoamericanos en
Redes / Universidad Pablo de Olavide

ISBN: 978-84-09-29137-3

2021, Sevilla, España

Comité Asesor

Dora Arizaga Guzmán. Arquitecta. Quito, Ecuador

Alicia Cámara. Universidad Nacional de Educación a
Distancia (UNED). Madrid, España

Elena Díez Jorge. Universidad de Granada, España

Marcello Fagiolo. Centro Studi Cultura e Immagine di
Roma, Italia

Martha Fernández. Universidad Nacional Autónoma de
México. México DF, México

Jaime García Bernal. Universidad de Sevilla, España

María Pilar García Cuetos. Universidad de Oviedo,
España

Lena Saladina Iglesias Rouco. Universidad de Burgos,
España.

Ilona Katzew. Curator and Department Head of Latin
American Art. Los Angeles County Museum of Art
(LACMA). Los Ángeles, Estados Unidos

Mercedes Elizabeth Kuon Arce. Antropóloga. Cusco,
Perú

Luciano Migliaccio. Universidade de São Paulo, Brasil

Víctor Mínguez Cornelles. Universitat Jaume I.
Castellón, España

Ramón Mujica Pinilla. Lima, Perú

Francisco Javier Pizarro. Universidad de Extremadura.
Cáceres, España

Ana Cielo Quiñones Aguilar. Pontificia Universidad
Javeriana. Bogotá. Colombia

Delfín Rodríguez. Universidad Complutense de Madrid,
España

Janeth Rodríguez Nóbrega. Universidad Central de
Venezuela. Caracas, Venezuela

Olaya Sanfuentes. Pontificia Universidad Católica de
Chile. Santiago, Chile

Pedro Flor. Univ. Aberta / Instituto de História da Arte-
NOVA/FCSH, Portugal

La investigación que ha dado lugar a este volumen ha
contado con el apoyo y la financiación del Grupo de
Investigación en Humanidades Digitales y Español de
América (IHDEA), HUM-927, del Plan Andaluz de Investi-
gación, Desarrollo e Innovación (PAIDI).

La autora garantiza ser la titular de los derechos de
Propiedad Intelectual de los contenidos del libro, tanto el
texto como las imágenes.

Publicación sometida a evaluación por pares. Licencia
Creative Commons Attribution-Non-Commercial-
ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0).

Índice

1. Introducción	5
2. Quién es مَنْ	9
3. شجرة المدن	17
4. El juego del burrito Miskin	30
5. Parchís	39
6. Juego de memoria.	74
7. Juego de adivinanzas: El ahorcado	106
8. Tablero ٦ x ٦	111
9. Dados verbales	119
10. Glosario	131

Introducción

Si bien es cierto que el árabe no es una lengua indoeuropea y contiene muchas características que los hablantes de otras lenguas encuentran extrañas y muy complejas, no es tan impenetrable como a menudo se cree. La gramática árabe es regular, el vocabulario tiene una lógica inherente y un orden que a menudo permite adivinar el significado de una palabra por el esquema que presenta. Este hecho se convierte en un gran aliado a la hora de desarrollar juegos didácticos para acercarlos al aula. En efecto, esta es una oportunidad que el profesorado debe aprovechar fomentando la importancia de la motivación y la asimilación de los conceptos de una manera más amena. Como sucede con la mayoría de las segundas lenguas, para practicar la conjunción verbal no es necesario contar únicamente con actividades de corte tradicionalista como rellenar huecos o la mera repetición.

El papel lúdico en el aprendizaje de un idioma extranjero ya forma parte del propio proceso de enseñanza y se ha convertido, de hecho, en unas de las herramientas más empleadas en las aulas. Sin embargo, en el estudio de la lengua árabe hay una ausencia total de este tipo de recursos. A ello se suma que apenas existe bibliografía actualizada con la que se puedan ayudar los docentes y los manuales empleados con un perfil más comunicativo no los contienen (a diferencia de lo que sucede con otras lenguas extranjeras).

¿Qué es *Tu turno* y a quién va dirigido?

Este libro está diseñado como una herramienta de utilidad para el docente de lengua árabe como idioma extranjero, como material de apoyo en sus clases. Recoge siete actividades basadas en juegos muy populares (el parchís, la oca, juego de memoria, el ahorcado, etc.) todos ellos muy empleados en cualquier clase de lengua extranjera y, además, conocidos por los alumnos.

El objetivo de este material didáctico es facilitar la práctica verbal desde otro punto de vista más vinculado a la enseñanza de lenguas actuales. Ha sido diseñado para trabajar la competencia gramatical y reforzar los conocimientos tratados previamente en el aula. Los docentes sabrán seleccionar y utilizar aquellos aspectos del juego que les puedan interesar en función del perfil de sus estudiantes. Los verbos empleados son exclusivamente regulares y están enfocados a introducirlos en expresiones sencillas y acciones habituales acordes al nivel inicial de los aprendices como indica el MCER¹ (2002: 111).

A2	Utiliza algunas estructuras sencillas correctamente, pero sigue cometiendo errores básicos sistemáticamente; por ejemplo, suele confundir tiempos verbales y olvida mantener la concordancia; sin embargo, suele quedar claro lo que intenta decir.
A1	Manifiesta un control limitado sobre unas pocas estructuras gramaticales y sintácticas sencillas dentro de un repertorio aprendido.

Este libro se puede utilizar en el aula en cualquier momento, ya sea para emplearlo como actividad de calentamiento, de repaso, refuerzo o profundización. Además, los distintos juegos permiten trabajar con diferentes tiempos verbales por lo se pueden ampliar a diversos niveles.

Las dinámicas son muy sencillas y prácticamente conocidas por todos. No obstante, cada juego contiene la correspondiente explicación y va acompañado de posibles recomendaciones.

Con este trabajo se pretende, de la mano de actividades lúdicas inspiradas en juegos tradicionales conocidos por la mayoría de los estudiantes, practicar la conjugación verbal de los verbos regulares en lengua árabe. La gramática no tiene por qué ser aburrida. Los tiempos verbales pueden ser abordados de forma lúdica.

Aplica estas prácticas de juego en clase y cuéntame tu experiencia. Puedes contactar conmigo en la siguiente dirección de correo electrónico: santosdelarosainmaculada@gmail.com

1. *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación* (2002) Madrid: MECD-Instituto Cervantes-Grupo Anaya.

Antes de comenzar

Uno de los principales problemas que se encuentra el profesor en la enseñanza de la lengua árabe como lengua extranjera reside en la explicación básica del punto de donde surge todo: el verbo en infinitivo. La lengua árabe no tiene una forma concreta para indicar esta forma impersonal del verbo, con lo que el propio estudiante se encuentra con la primera barrera en su aprendizaje.

No existe un criterio unánime; algunos docentes se inclinan por emplear el *masdar* como infinitivo o incluso el imperfectivo. En este libro se va a utilizar la tercera vía, utilizar la tercera persona del masculino en perfectivo como indicador del infinitivo. Es la solución más sensata. Cuando el verbo está conjugado en esta persona y tiempo, está en su estado puro, libre de prefijos y sufijos. Este hecho nos permite ir explicando con más claridad los distintos procesos por los que pasa el verbo. El esquema es el siguiente:

[R3R2R1]

Así, si quisiera enunciar el verbo *escribir* en árabe añadiría la raíz correspondiente:

ب R3 – ت R2 – ك R1

Y obtendría كَتَبَ (*escribir/él escribió*).

Este modo es eficaz tanto si comienzas a trabajar con el perfectivo, porque desde el principio vas a conocer esa forma y solo tienes que indicar que es para la tercera persona que coincide con el infinitivo. Del mismo modo, si comienzas por el imperfectivo, puedes partir con esa forma y decir que es infinitivo y, cuando comiences con el perfectivo, indicar que ambas estructuras son iguales.

Materiales didácticos

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

¿Quién es مَنْ?



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



¿Quién es
مَنْ؟

Materiales:



TABLERO



TARJETA



ROTULADOR
BORRABLE



BORRADOR

Jugadores: 2

Con esta actividad se podrá practicar:

الماضي

Repaso y consolidación de vocabulario verbal.

Repaso del alifato.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

 ¿Quién es?					
منع	جلس	خرج	دخل	لعب	سكن
man'aa	jals	kharraj	dakhala	la'aba	sakana
درس	طبع	ركب	طلب	دفع	عمل
darasa	taba'a	rakaba	talaba	dafa'a	amala
عزف	رسم	فتح	نمطت	لعبس	فعل
azafa	rasama	fataha	namatata	la'abasa	f'ala

Plastificar el documento.



Recortar las distintas tarjetas.



Doblar y pegar para conseguir una carta de dos caras.



PRESENTACIÓN DEL JUEGO

El tablero de juego está formado por 18 casillas compuestas por diferentes verbos triliteros regulares y su correspondiente conjugación. Además de un baraja con 18 tarjetas.



CÓMO JUGAR

Se reparte un tablero para cada jugador. Cada participante elige una tarjeta de la baraja sin que la vea el compañero. El verbo está presente en el tablero. En cada turno, los jugadores deben preguntar a su oponente por las diferentes letras del alifato para ir descartando posibles verbos, por ejemplo:

¿Tiene una ع?

¿En la primera radical hay una ش?

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

Si la respuesta es la correcta se marcará la letra así como todos los verbos que la contengan. Los que no, se deberán ir tachando. Gana el jugador que averigüe antes el verbo del compañero.

Con este juego, los estudiantes practicarán y reforzarán los distintos verbos que se hayan trabajado.



RECOMENDACIONES

Se recomienda plastificar la baraja para futuros usos y así evitar su deterioro.

أب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



مَنْ؟ ¿Quién es

مَنَعَ	جَلَسَ	خَرَجَ	دَخَلَ	أَحَبَّ	سَكَنَ
Impedir/prohibir	Sentarse	Salir	Entrar	Querer	Vivir
دَرَسَ	طَبَخَ	رَكِبَ	طَلَبَ	دَفَعَ	حَمَلَ
Estudiar	Cocinar	Montar/subir	Pedir	Pagar	Trabajar
عَرَفَ	رَسَمَ	فَتَحَ	سَكَتَ	لَمَسَ	فَعَلَ
Saber	Dibujar	Abrir	Callar	Tocar	Flaear

¿من؟
¿Quién es?

8

٢٠٠







جَلَسَ

١٠٠


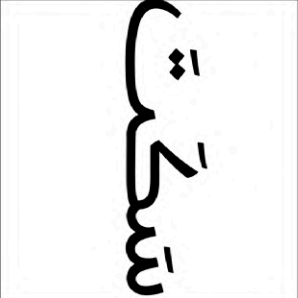



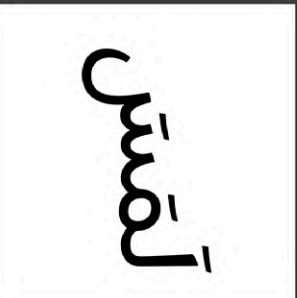

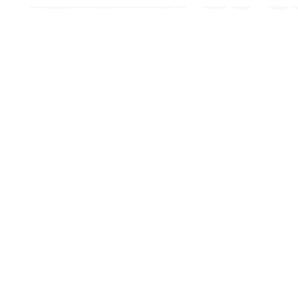



٣٢

١٠

أب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

			
رَسَمَ	كَرَفَ	طَبَخَ	لَعِبَ
دَفَعَ	سَكَنَ		

اب ت ت ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

			
فَوَّحَ		تَلَّابَ	
سَكَّتَ		لَمَسَ	
		عَمِلَ	

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

شجرة المدن



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



شجرة المدن

Materiales:



TABLERO



TARJETA



ROTULADOR
BORRABLE



BORRADOR

Jugadores: 2-8

Con esta actividad se podrá practicar:

المُضارع المَنْصوب

الماضي

المُضارعُ المَجْزوم

المُضارع المَرْفوع

Repaso y consolidación de la conjunción verbal en imperfectivo.

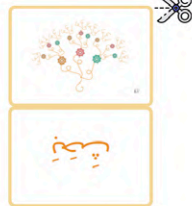
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Plastificar el documento.



Recortar las distintas tarjetas.



Doblar y pegar para conseguir una carta de dos caras.



PRESENTACIÓN DEL JUEGO

El tablero de juego está representado por un árbol que de cada rama surgen tres ramificaciones más llegando a alcanzar tres niveles. Además, se contará con una baraja de 36 tarjetas verbales. El juego consiste en practicar la vocalización verbal cuando se pasa de perfectivo a imperfectivo.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



CÓMO JUGAR

Se reparte un tablero para cada jugador. El vocal levantará una tarjeta y dirá en voz alta el verbo que aparece. Para ayudar al vocal, el verbo aparecerá en infinitivo y con un color diferente según vaya vocalizada la segunda radical en imperfectivo (**a**, **i** y **u**). Los jugadores deberán decantarse por un camino:



En imperfectivo se vocaliza con **a** la segunda radical



En imperfectivo se vocaliza con **i** la segunda radical



En imperfectivo se vocaliza con **u** la segunda radical

Por ejemplo:



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

A continuación, el vocal elegirá una segunda carta y los participantes deberán avanzar al siguiente punto y repetir el proceso. Por último, la elección que hagan los jugadores desembocará en una ciudad árabe.

Al final del juego, la ciudad que indique el vocal tiene que coincidir con la de todos los participantes. Se eliminarán del juego todos aquellos que hayan fallado en su elección. Se reanudará la partida con los participantes ganadores y se repetirá la actividad hasta que solo quede un jugador o un número muy reducido de ellos.

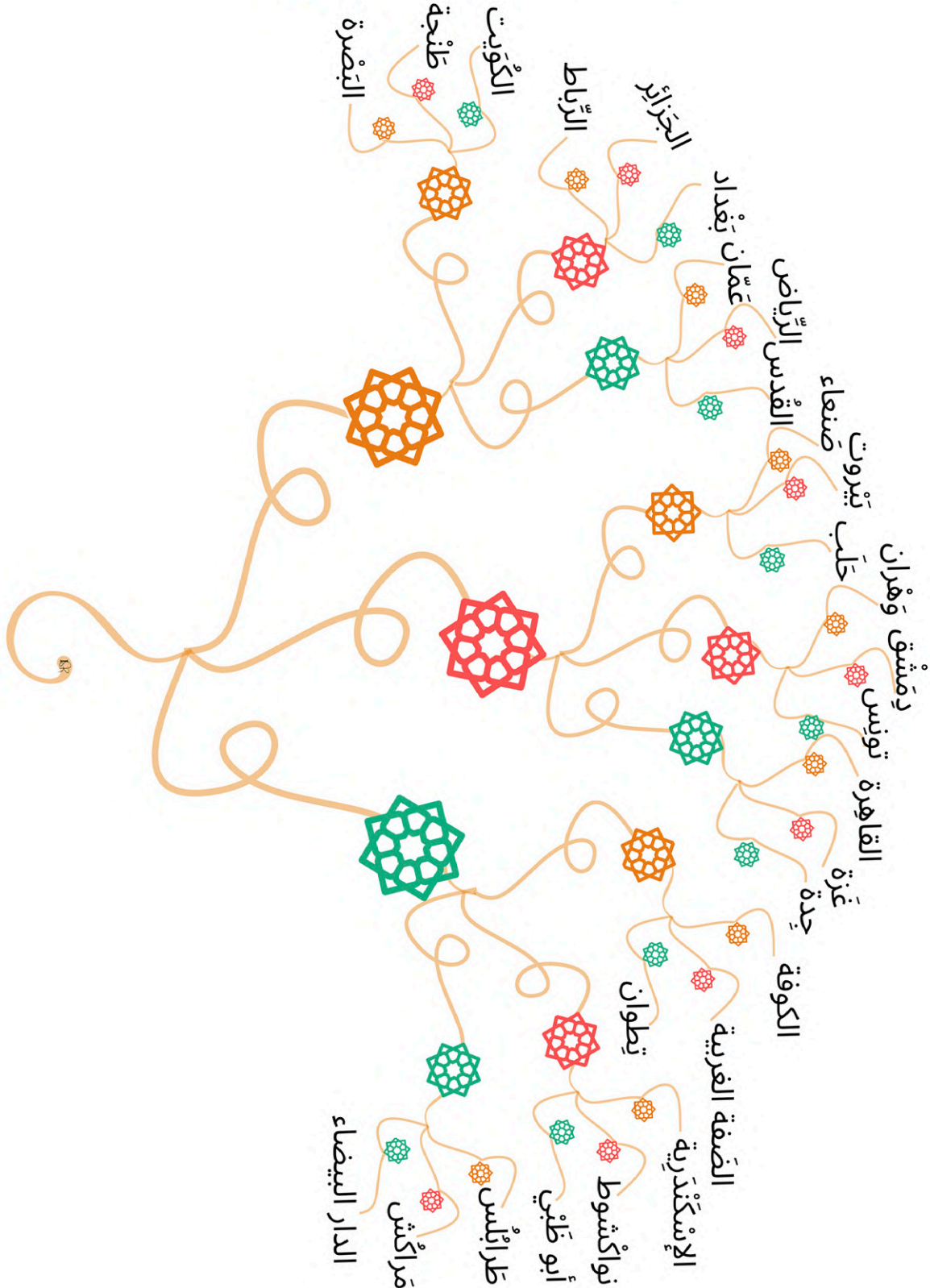


RECOMENDACIONES

Se recomienda plastificar la baraja para futuros usos y así evitar su deterioro. Si no es posible, se puede utilizar fundas transparentes.

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

شجرة المدن



Baraja



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

شجرة المدن

خَجَّ



جَثَّ



خَبَّرَ



جَلَسَ



رَخَّلَ



خَلَّ



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

لَبَسَ



دَرَسَ



رَسَمَ



رَفَعَ



رَقَصَ



رَفَضَ



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

سَقَطَ



رَبَّ



سَكَتَ



رَكَضَ



سَكَنَ



سَرَقَ



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

ضَجَكَ



سَمَحَ



طَبَخَ



شَرِبَ



طَلَبَ



صَعِدَ



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

غَسَلَ



عَرَفَ



نَزَلَ



عَشِيقَ



فَتَحَ



عَمِلَ



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

كَتَبَ



فَرِحَ



كَسَرَ



فَعَلَ



لَعِبَ



فَهَمَ



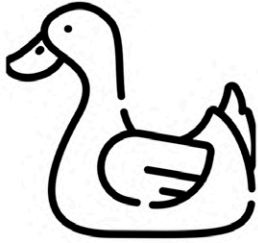
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



El juego del burrito Miskin



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



El juego del burrito Miskin

Materiales:



TABLERO



DADO DE 12 CARAS



FICHA



DADO DE
6 CARAS

Jugadores: 2-4

Con esta actividad se podrá practicar:

المُضَارِع المَنْصُوب

المُضَارِعُ المَجْزُوم

الماضي

المُضَارِع المَرْفُوع

Repaso y consolidación de la conjunción verbal.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Recortar y montar el dado.



PRESENTACIÓN DEL JUEGO

El tablero está compuesto por 17 casillas numeradas, 3 de las cuales son casillas especiales. Estas son las siguientes:



El burrito Miskin: el pobre (مسكين) burrito es un animal entrañable y por este motivo te deja que vuelvas a tirar otra vez y avances más rápido.



La gacela Jamila: Es tan bonita (جميلة) que te vas a quedar un turno sin tirar porque no vas a poder parar de mirarla.




El mono Harami: Es un mono ladrón (حرامي) y te va a robar todas las casillas que has avanzado. Vuelve al inicio.

El objetivo del juego es conseguir llegar antes que los contrarios a la *casilla de meta* recorriendo todo el tablero y practicando la conjugación verbal.

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



CÓMO JUGAR

Antes de empezar, cada jugador lanza el dado de seis caras. La persona que obtenga el número más alto comenzará la partida. Se sale desde la casilla de inicio .

Cada participante dispone de una ficha de diferente color. El jugador tira el dado de seis caras y avanza su ficha contando las casillas según el número que haya sacado. Al llegar, la casilla tiene un verbo sin conjugar. A continuación, se tiene que lanzar el otro dado (12 caras) formado por diferentes pronombres personales. Con los datos que ya dispone, el participante tiene que conjugar correctamente el verbo, como así lo podemos ver en el siguiente ejemplo:

$$\begin{array}{c} 8 \\ \text{Icon of a person with a bag} \\ \text{ذَهَبَ} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Icon of a pentagon} \\ \text{نَحْنُ} \end{array} = \begin{array}{c} \text{ذَهَبْنَا} \\ \text{O} \\ \text{نَذْهَبُ} \end{array}$$

¿Qué sucede cuando se cae en una casilla especial?



Tira de nuevo.



Regresa a la casilla de salida.



Un turno sin tirar.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



TIRADAS

Los turnos son consecutivos. Si se acierta, en el próximo turno avanzará hacia otra casilla. Si por el contrario falla, cuando vuelva a su turno tendrá que lanzar el dado de los pronombres personales y tendrá que conjugar el mismo verbo con el pronombre nuevamente asignado.



LLEGADA A LA META

Para conseguir introducir una ficha en la casilla de ganador, el jugador deberá sacar el número exacto en el dado. Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.

Gana el jugador que consiga introducir antes su ficha en la casilla final.



RECOMENDACIONES

Se recomienda plastificar el tablero para futuros usos y así evitar su deterioro.

Se puede utilizar cualquier dado de de seis caras o emplear las distintas opciones de dados presentados en este dossier.

Se puede utilizar cualquier objeto que sirva de ficha, siempre y cuando sea diferente para cada jugador.

Se puede trabajar la conjugación verbal tanto en الماضي como en المضارع.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



El juego del burrito Miskin



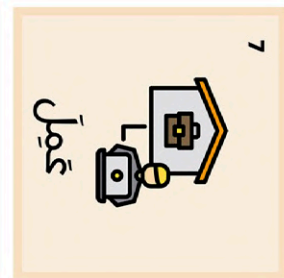
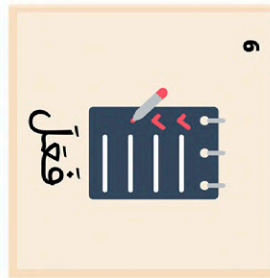
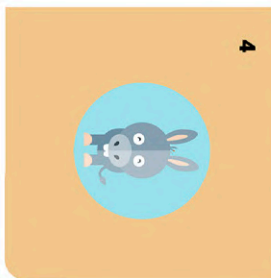
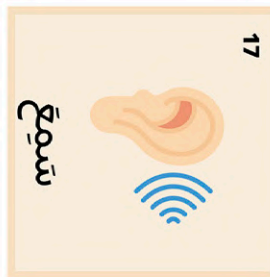
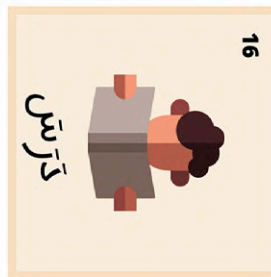
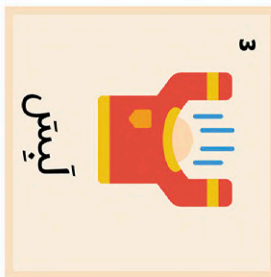
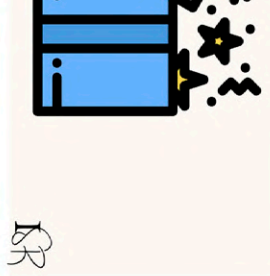
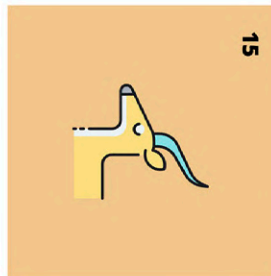
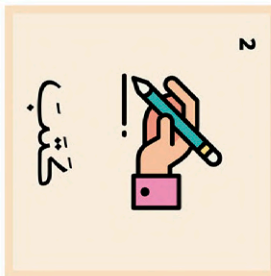
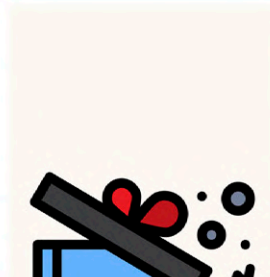
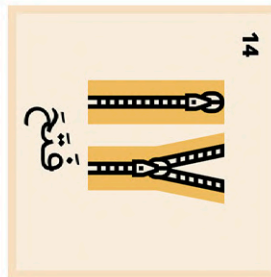
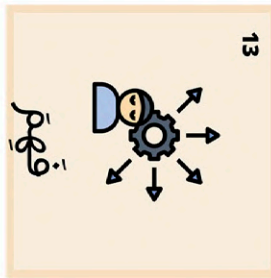
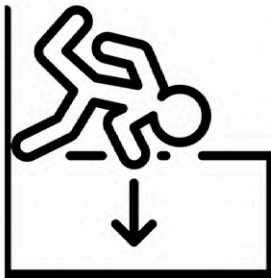
Tira de nuevo



Regresa a la casilla de salida



Un turno sin tirar



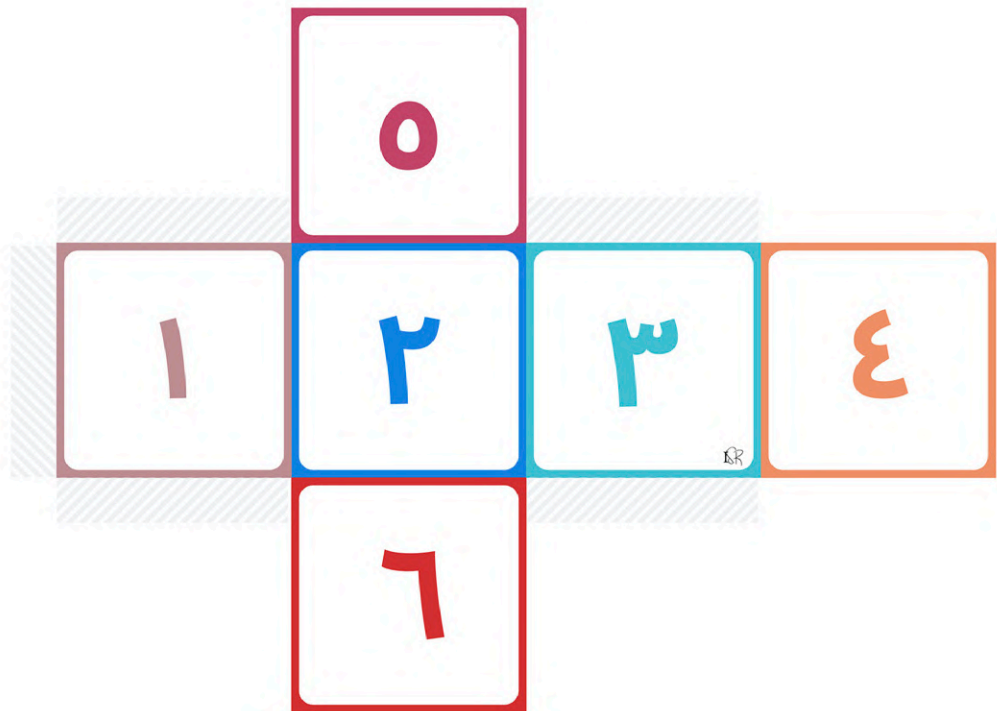
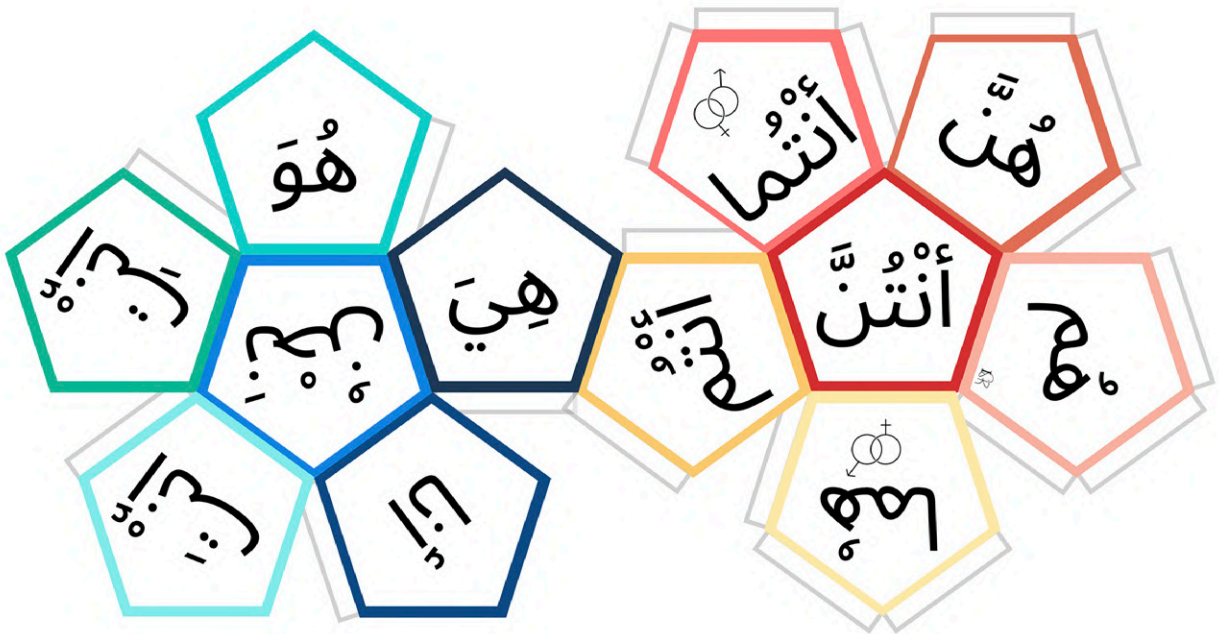
Dados



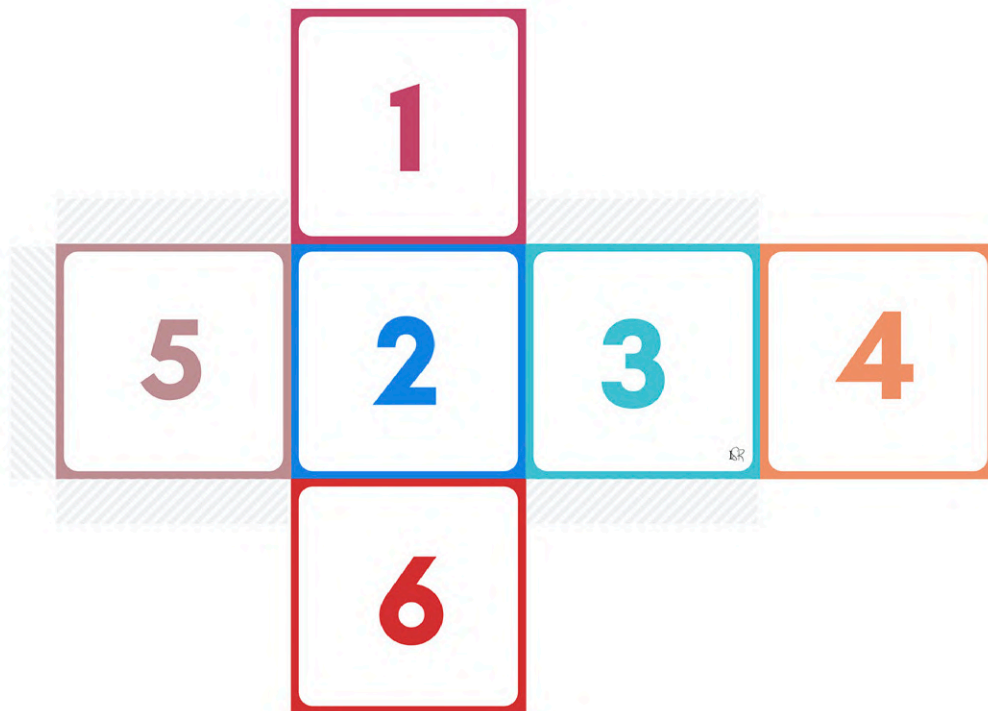
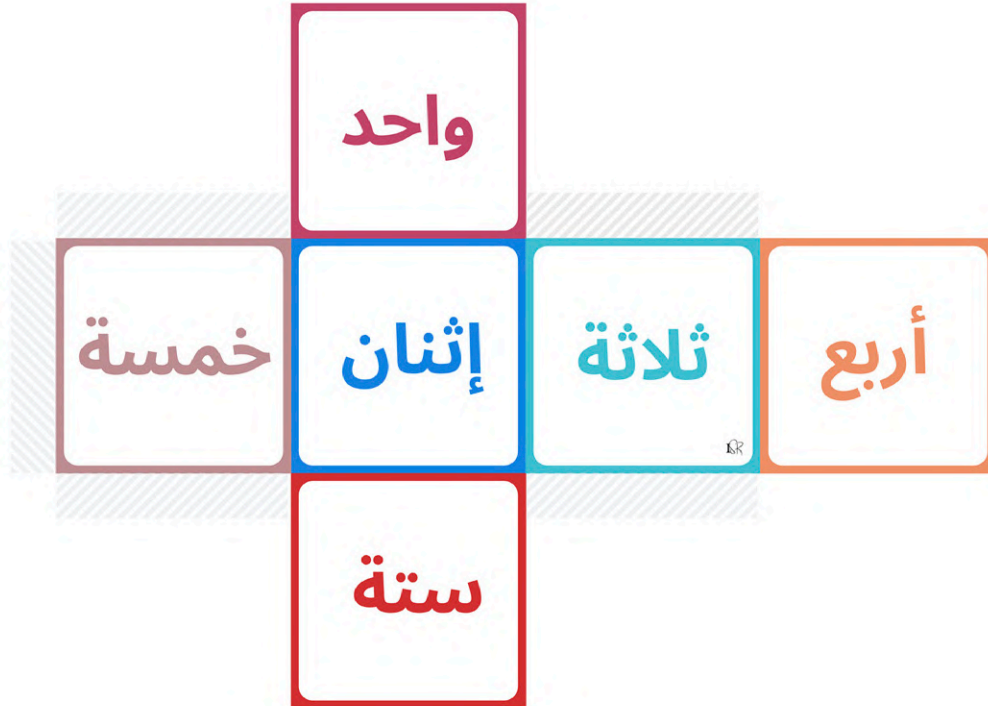
أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي ا
س ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي ا
ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي ا
و ه ن م ل ك ف ج ح ط ب ص ش س ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي ا

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

Dados



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



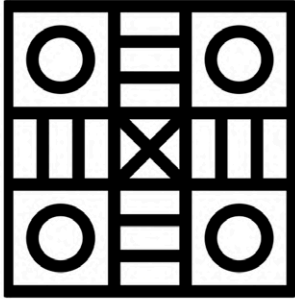
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Parchís



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Parchís

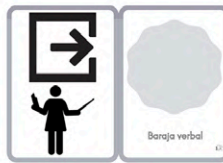
Materiales:



TABERO



TARJETA
TIPO 1



TARJETA
TIPO 2



FICHA



DADO DE
6 CARAS

Jugadores: 3

Con esta actividad se podrá practicar:

المُضَارِعُ الْمَنْصُوبُ

المُضَارِعُ الْمَجْزُومُ

الماضي

المُضَارِعُ الْمَرْفُوعُ

Repaso y consolidación de la conjugación verbal.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador dispone de 1 ficha (naranja, roja o verde) y de una zona de inicio llamada **casa** en el tablero. Este está compuesto por 51 casillas sin numerar, 9 de las cuales son seguras (marcadas con un círculo central), por las que se puede desplazar cualquier ficha. Además, cada jugador dispone de 7 casillas de llegada y una meta (casilla de mayor tamaño situada en el centro del tablero) por las que únicamente pueden desplazarse sus fichas y que están marcadas con su color.

El objetivo del juego es conseguir llegar antes que los contrarios a la casilla de meta recorriendo todo el tablero y practicando la conjugación verbal.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



CÓMO JUGAR

Todos los jugadores inician la partida con las fichas en sus respectivas casas. Antes de empezar, cada uno lanzará el dado. La persona que obtenga el número más alto será la que comience la partida. Se saldrá desde la casilla de inicio de cada color. El jugador podrá mover su ficha lanzando el dado. Caerá en una casilla con un código alfanumérico que indicará **persona-número-sexo** que deberá emplear para conjugar. Los códigos son los siguientes:

1-S	1ª persona-singular	1-P	1ª persona-plural		
2-S-M	2ª persona-singular-masculino	2-P-M	2ª persona-plural-masculino	2-D-M	2ª persona-dual-masculino
2-S-F	2ª persona-singular-femenino	2-P-F	2ª persona-plural-femenino	2-D-F	2ª persona-dual-femenino
3-S-M	3ª persona-singular-masculino	3-P-M	3ª persona-plural-masculino	3-D-M	3ª persona-dual-masculino
3-S-F	3ª persona-singular-femenino	3-P-F	3ª persona-plural-femenino	3-D-F	3ª persona-dual-femenino

A continuación, tendrá que levantar una carta y conjugar el verbo en función de la casilla que le haya tocado, como por ejemplo:

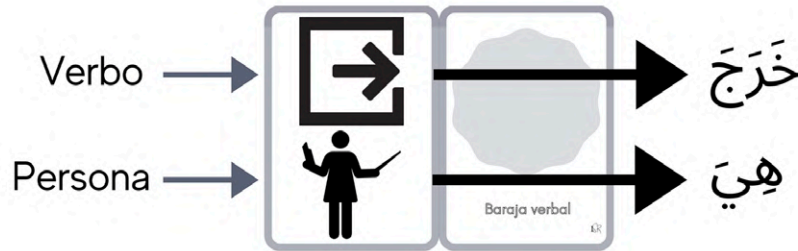
$$\begin{array}{|c|} \hline 1-S \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \begin{array}{c} \text{Icono de una persona sentada} \\ \text{جلَسَ} \end{array} & \begin{array}{c} \text{Baraja verbal} \end{array} \\ \hline \end{array} = \begin{array}{l} \text{جَلَسْتُ} \\ \text{أَجْلِسُ} \end{array}$$

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

¿Qué sucede cuando la casilla es la siguiente?



El jugador tendrá que levantar una carta de la baraja 2 y conjugar el verbo siguiendo los iconos, es decir:



TIRADAS

Si al lanzar el dado se saca el número 6, se podrá repetir turno. Si repite turno tres veces consecutivas (tres veces un 6) debe volver a casa y empezar de nuevo (excepto si se encuentra en el pasillo de llegada a meta).



COMER

Para comer la ficha de un contrario basta con caer en la misma casilla, siempre y cuando ésta no sea un seguro:



La ficha comida retornará a casa y el jugador que haya conseguido la captura deberá avanzar una de sus fichas 10 casillas (siempre que le sea posible).

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



LLEGADA A LA META

Si una ficha ha conseguido dar la vuelta completa al tablero podrá entrar en el pasillo de su meta. Para conseguir introducir una ficha en la casilla de **ganador** el jugador deberá sacar el número exacto en el dado. Mientras esto no suceda, deberá seguir contestando a las cartas de la **baraja 2**. En las casillas de llegada, una ficha no podrá ser comida por el contrario.

Gana el jugador que consigue antes introducir su ficha en la casilla del ganador.



RECOMENDACIONES

Se recomienda plastificar el tablero y las dos barajas para futuros usos y así evitar su deterioro.

Se puede:

- Utilizar cualquier dado de seis caras o emplear las distintas opciones de dados presentados en este dossier.
- Usar cualquier cosa que sirva de ficha, siempre y cuando sean diferentes para cada jugador.
- Trabajar la conjugación verbal tanto en **الماضي** como en **المضارع**.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

الماضي

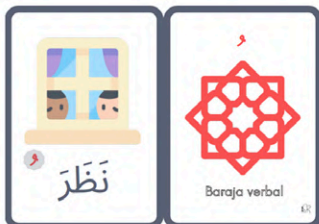
Para trabajar el verbo en perfectivo, se parte de la conjugación en tercera persona del singular masculino como aparece en las diferentes tarjetas de la **bajara verbal** 1.

المضارع

Para trabajar el verbo en imperfectivo, se parte de la tercera persona del singular masculino como aparece en las diferentes tarjetas de la **bajara verbal** 1. Para facilitar al estudiante el trabajo de conjugación, el dorso de las tarjetas indica la vocalización de la segunda radical del verbo cuando sea المضارع:



= فتحة (o fatḥa) Fatha



= ضمة (o ḍamma) Damma

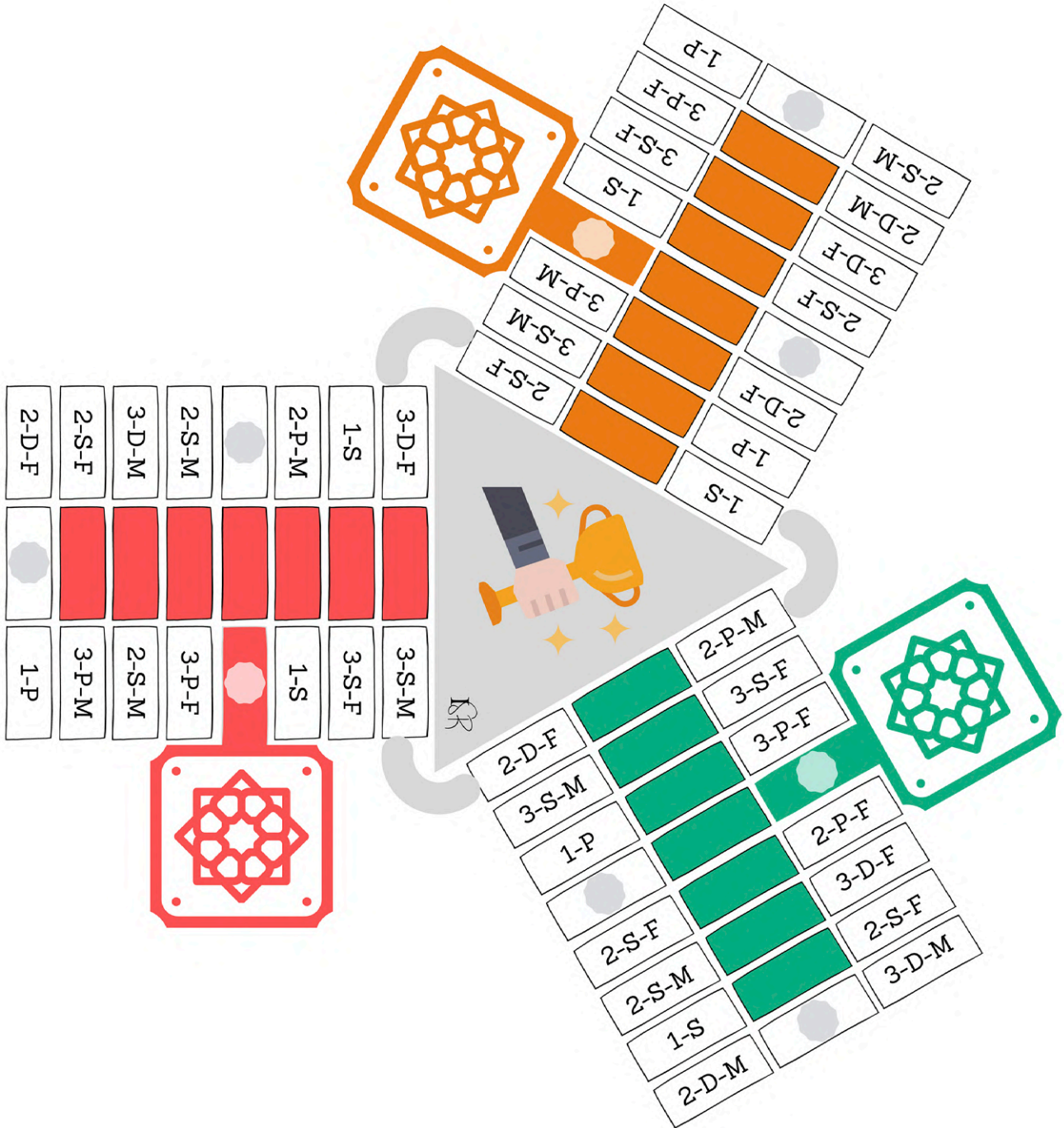


= كسرة Kasra

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

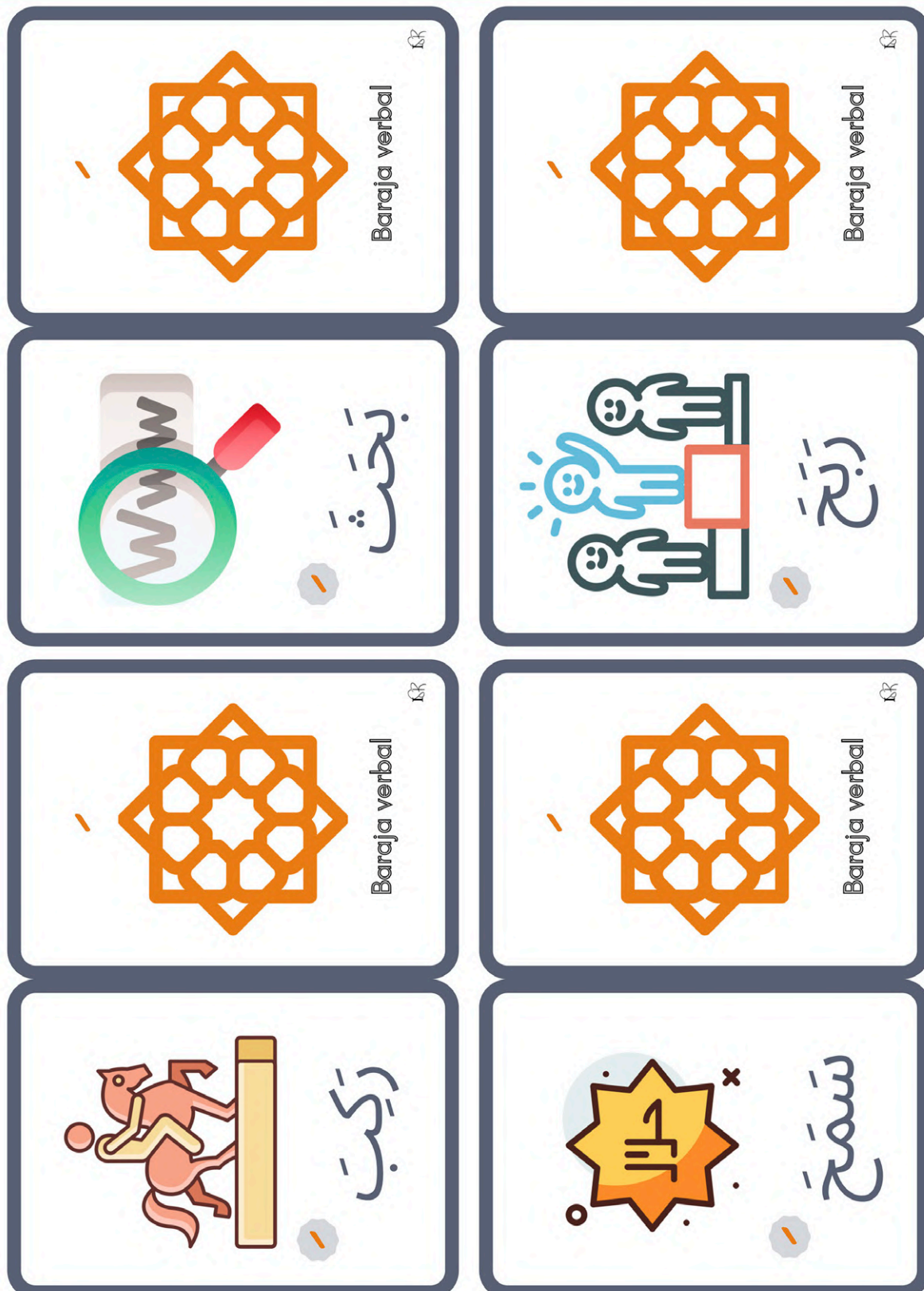


Parchís

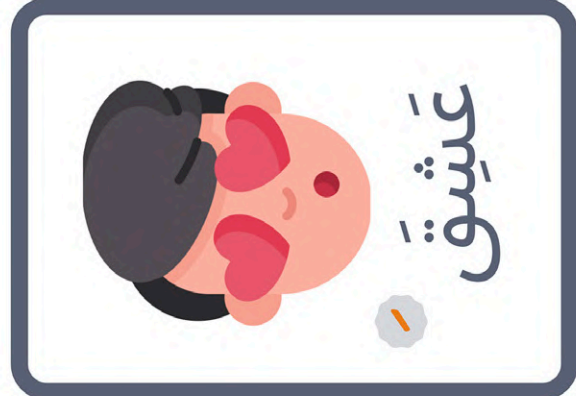
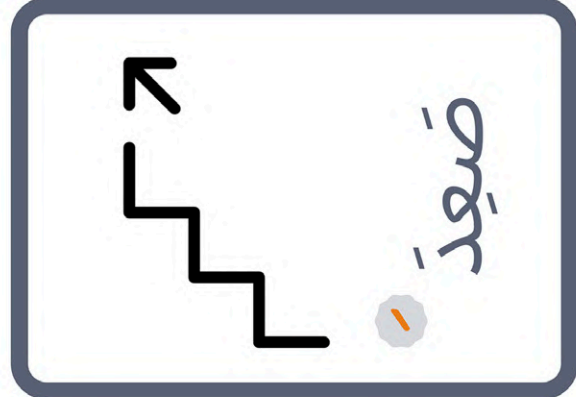
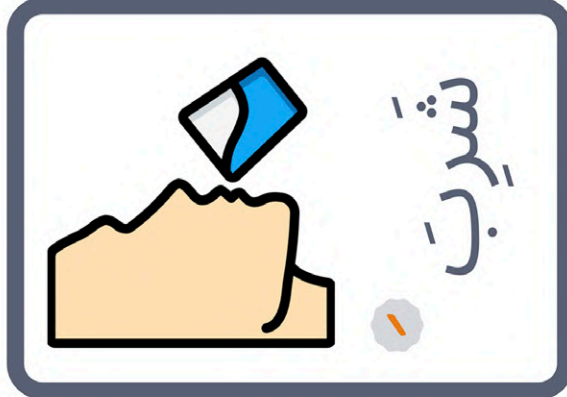


ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

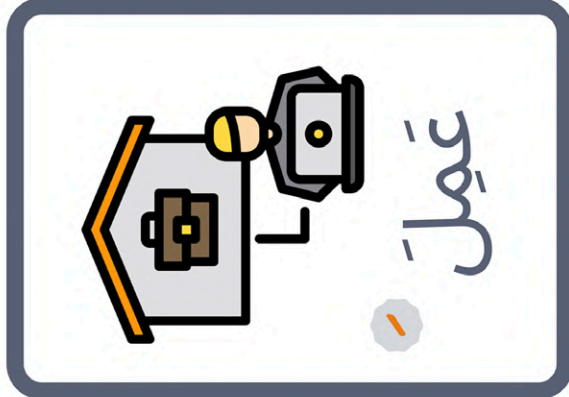
Baraja verbal 1



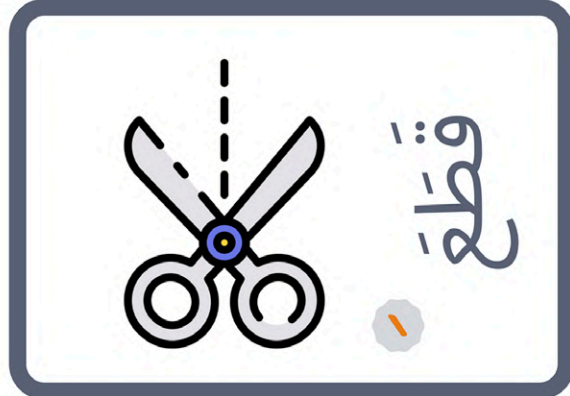
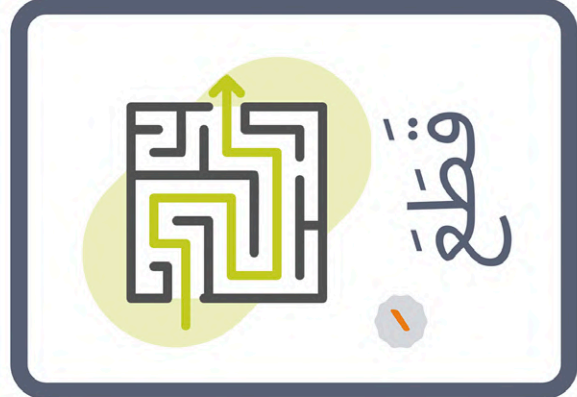
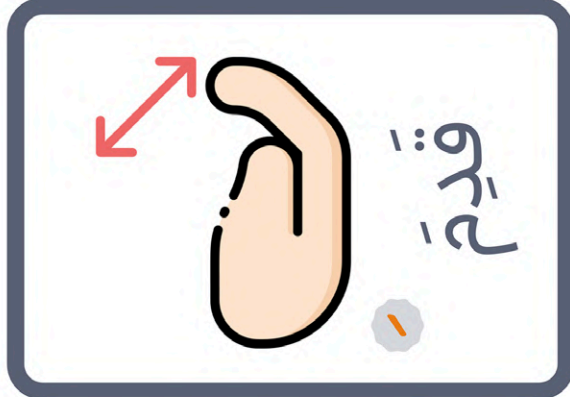
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



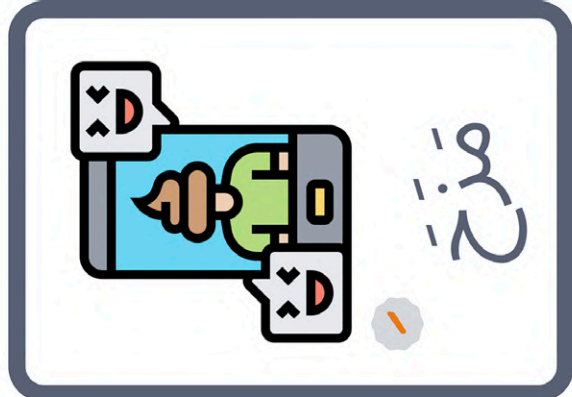
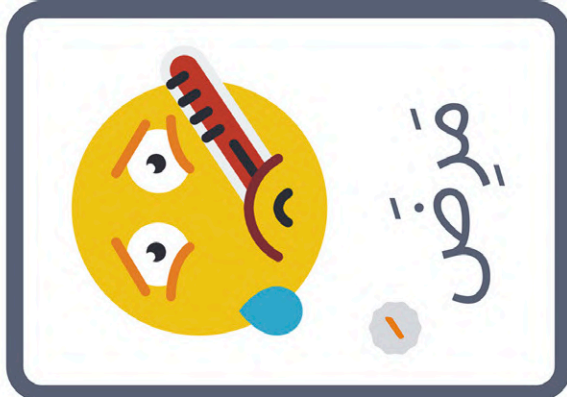
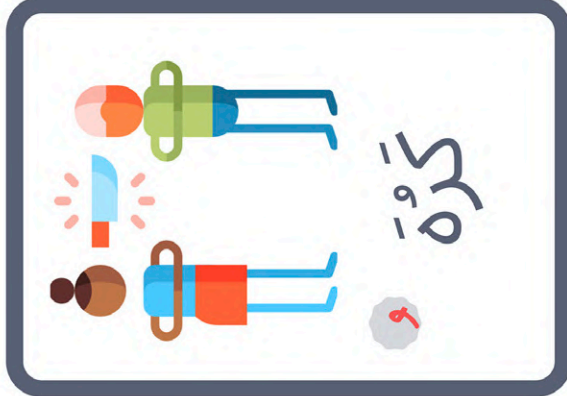
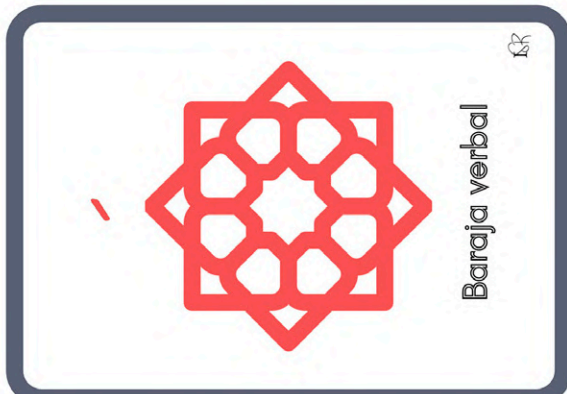
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



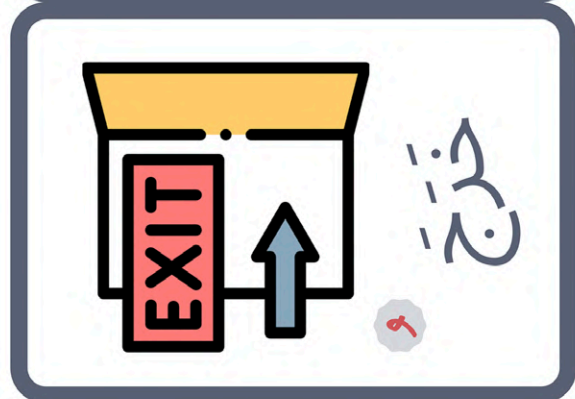
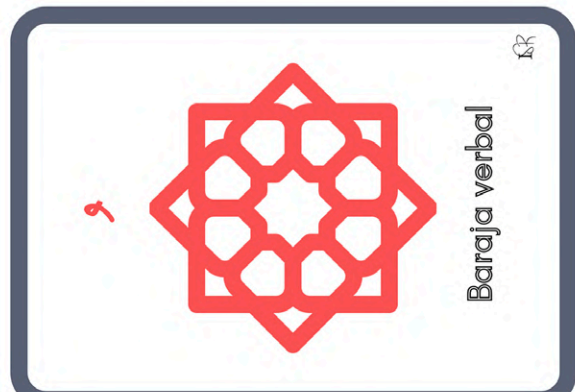
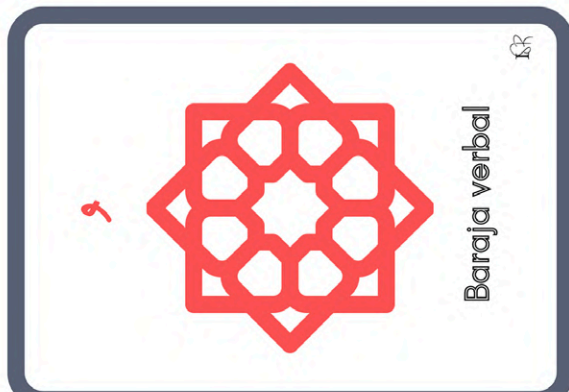
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



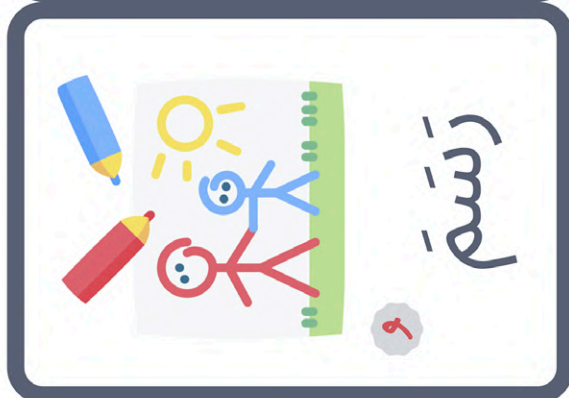
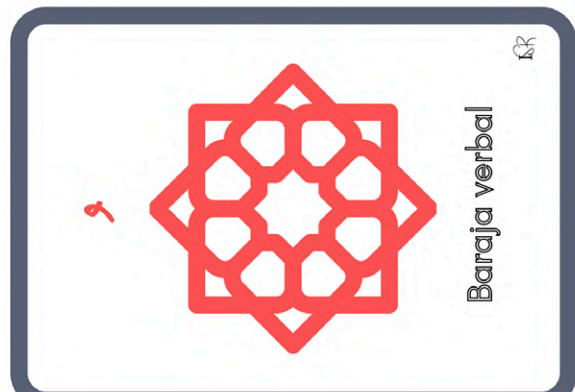
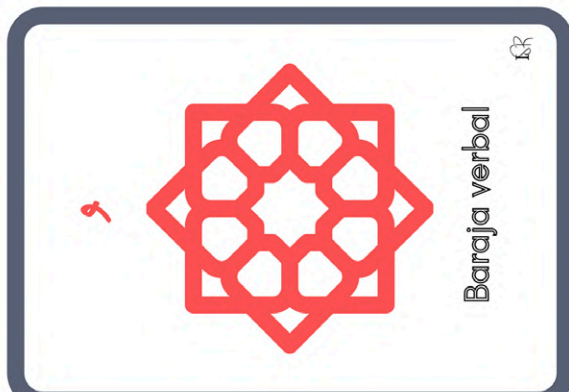
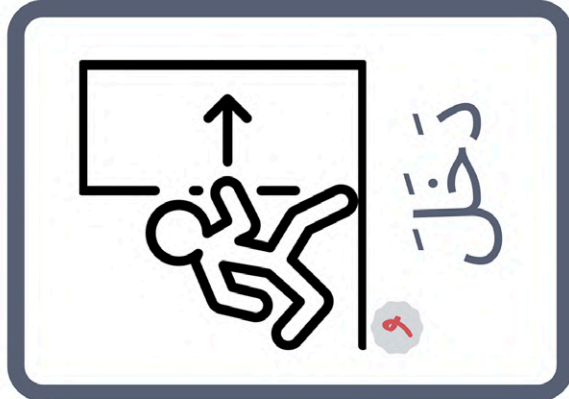
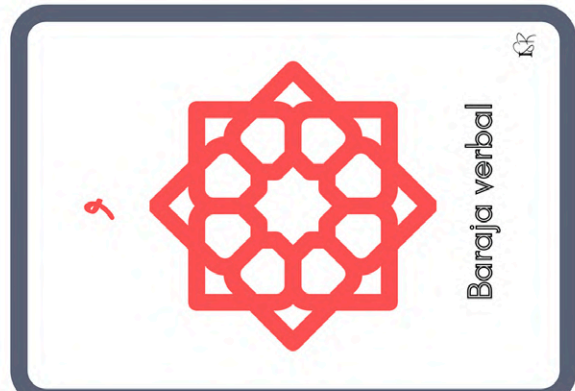
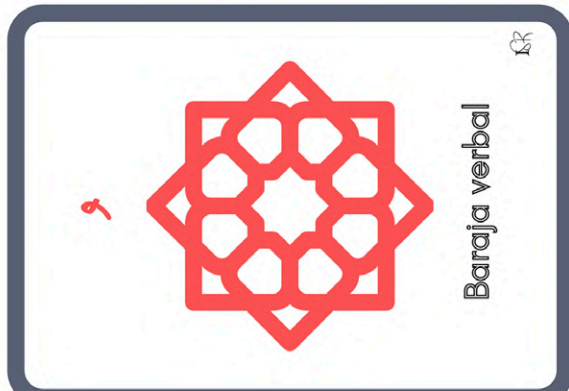
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



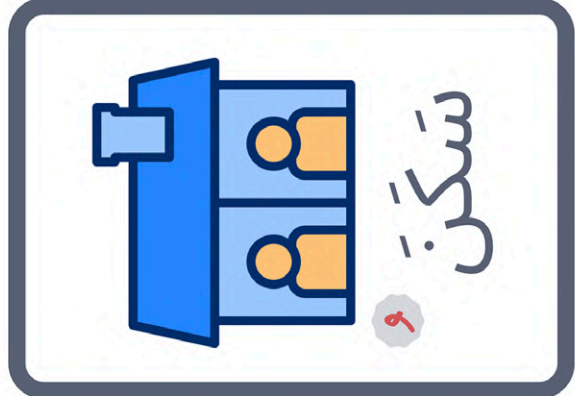
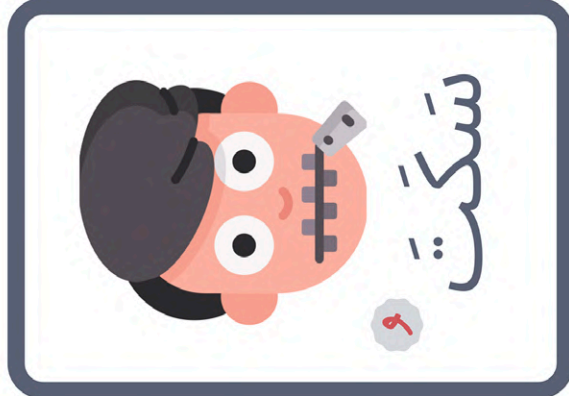
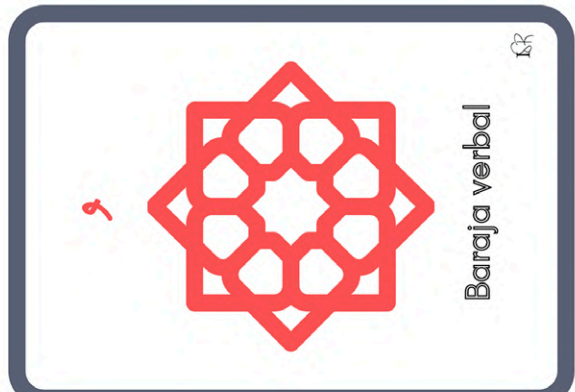
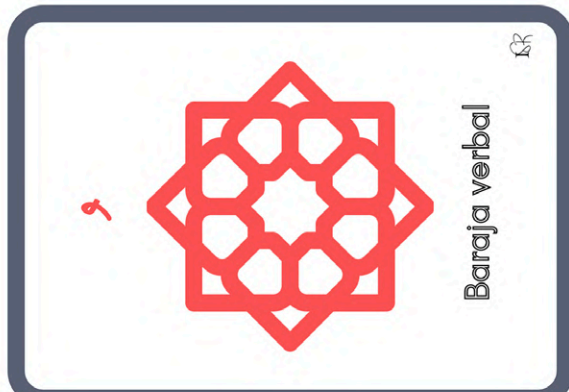
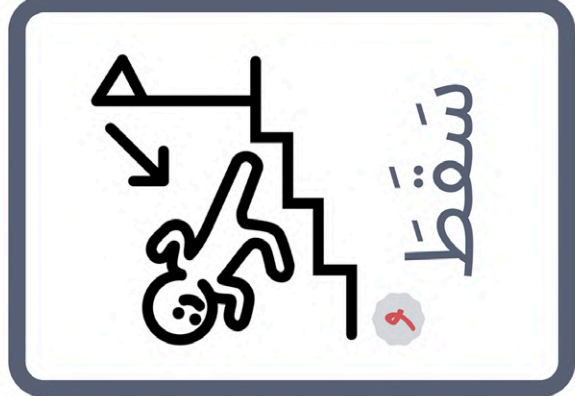
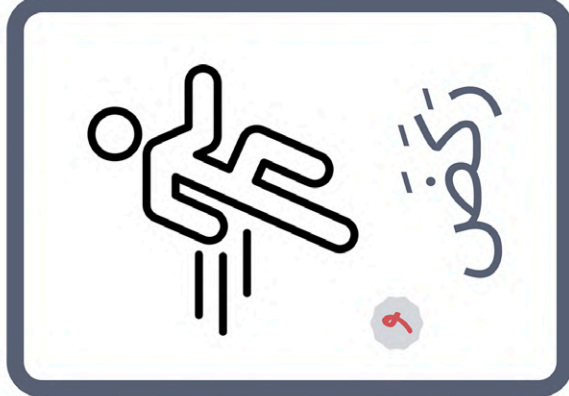
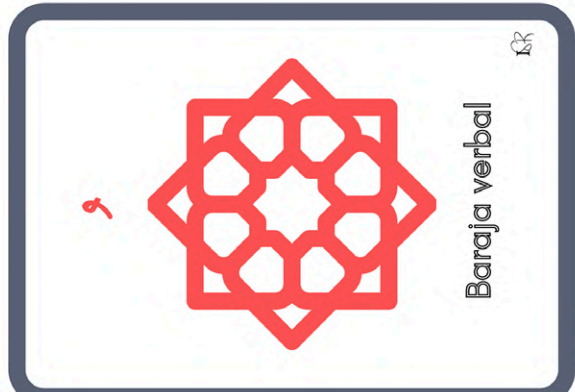
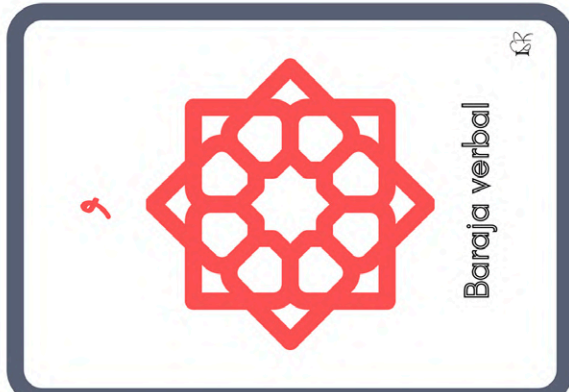
أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



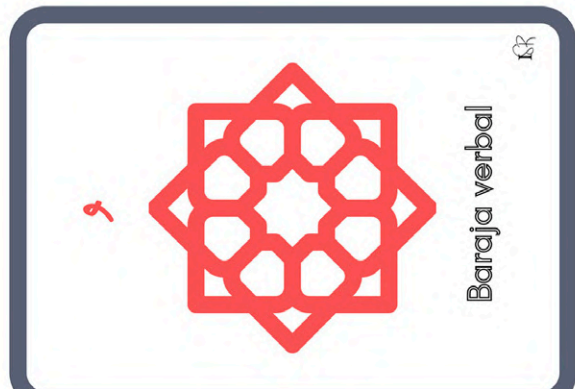
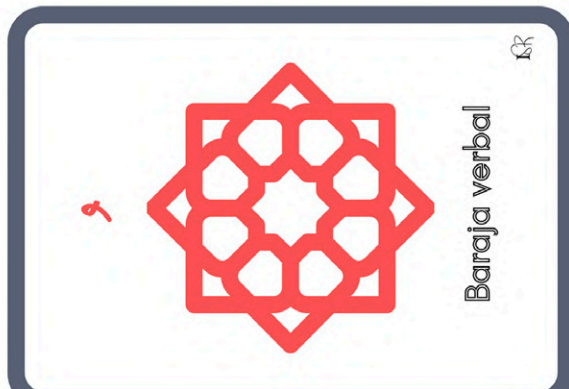
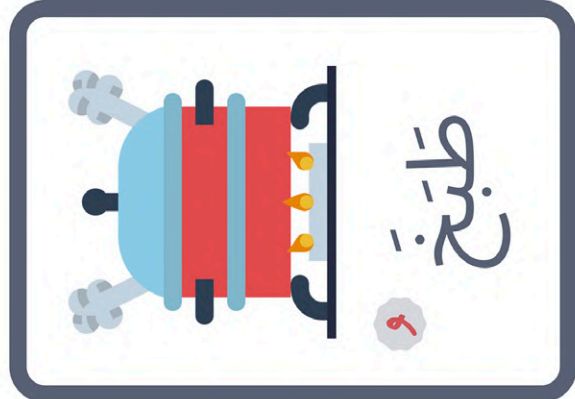
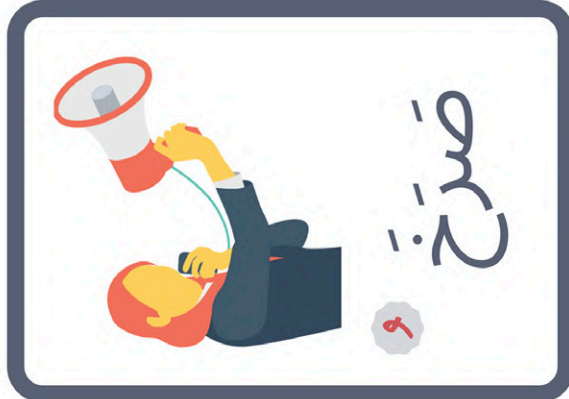
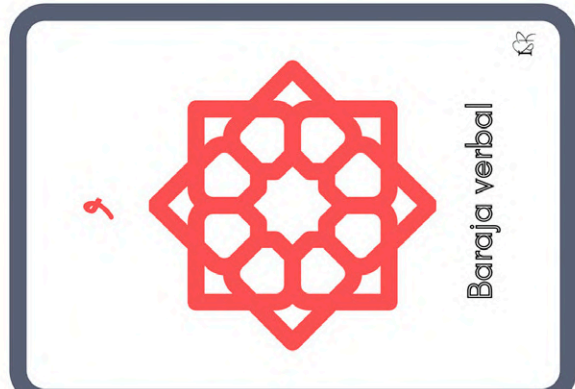
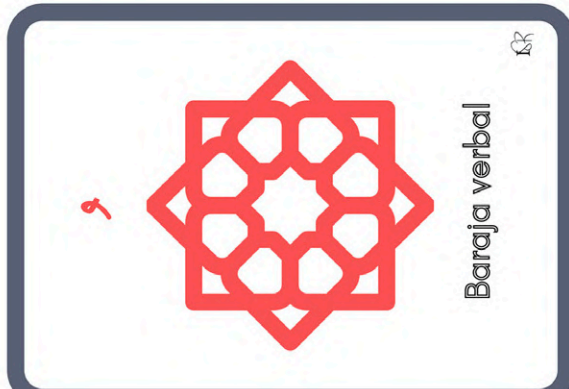
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



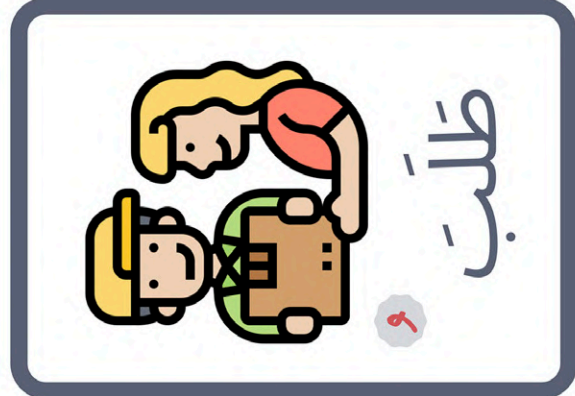
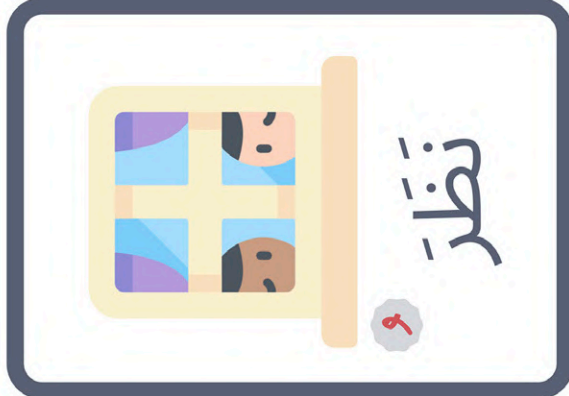
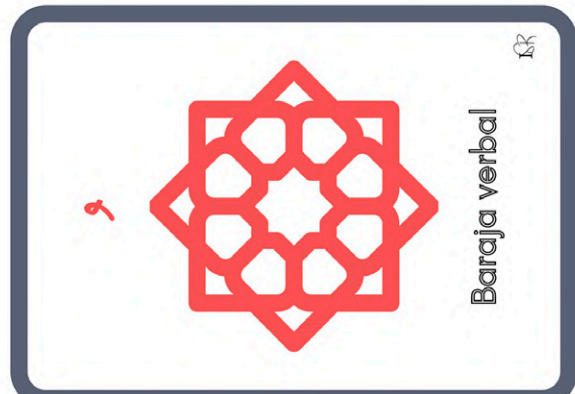
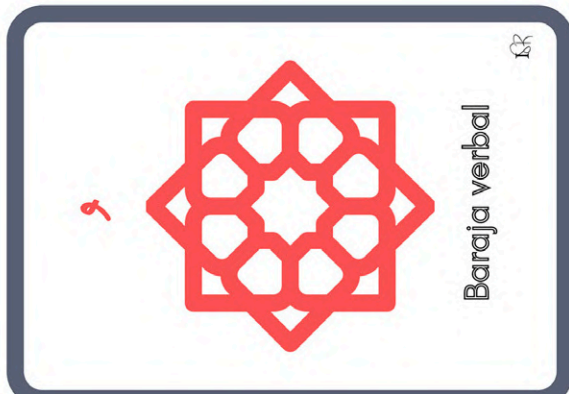
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



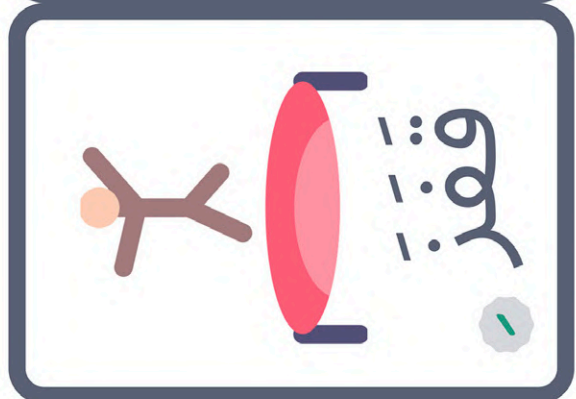
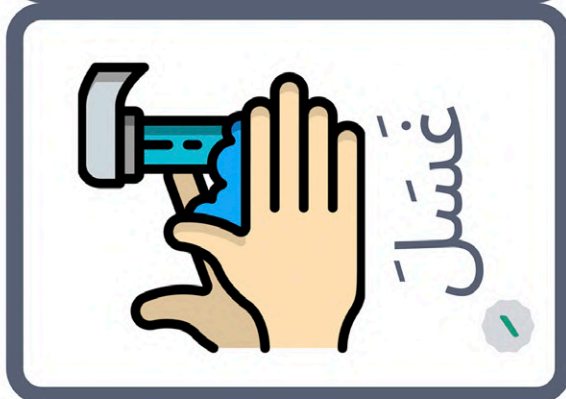
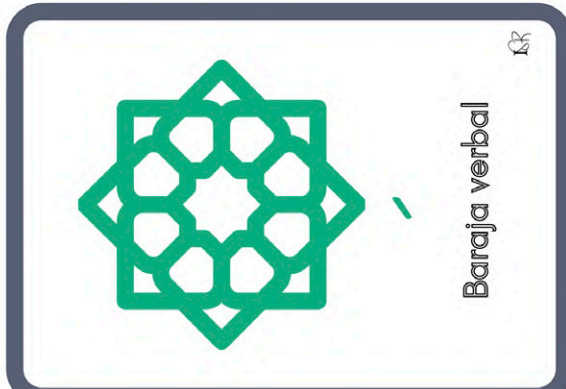
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



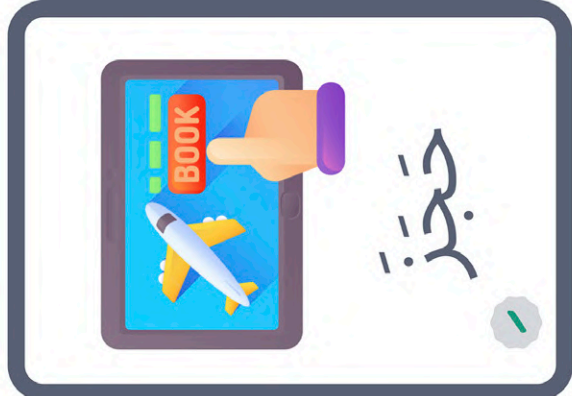
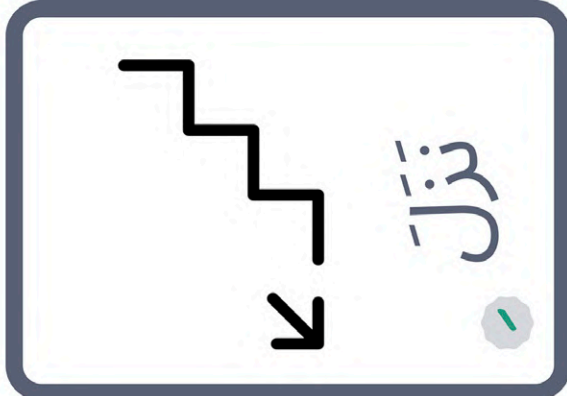
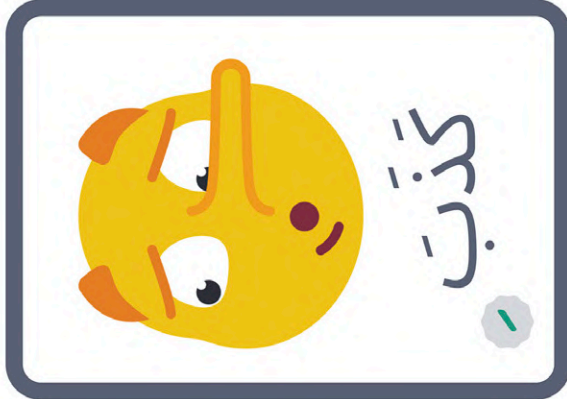
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



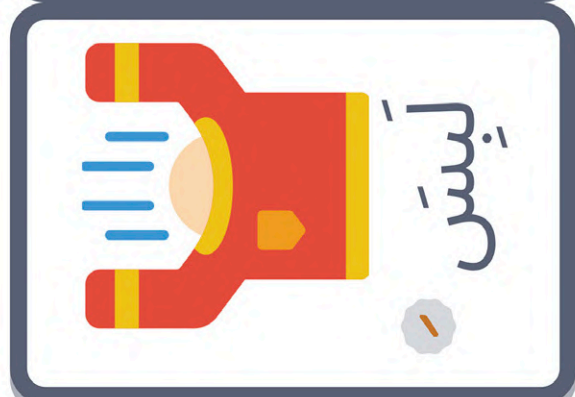
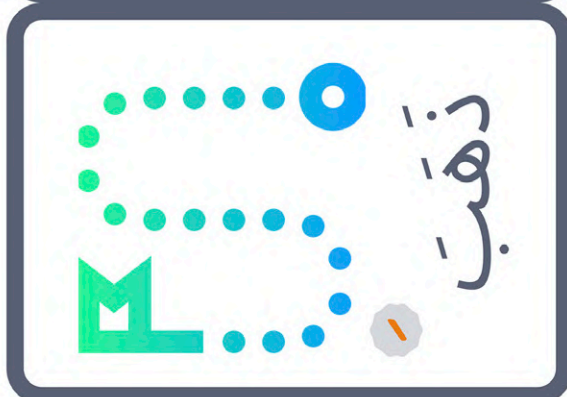
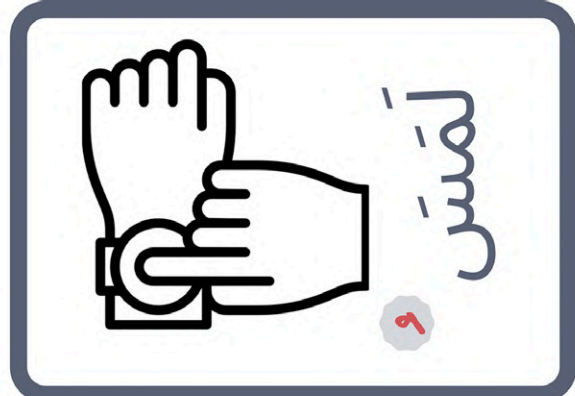
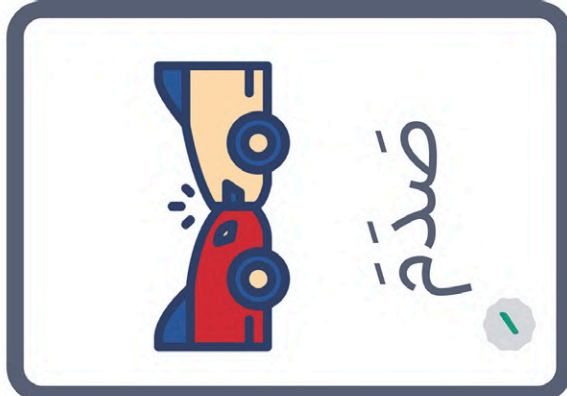
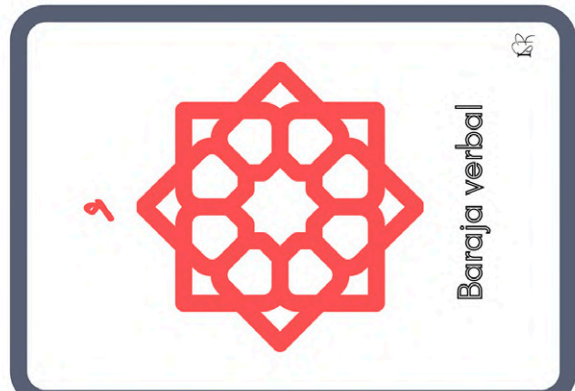
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

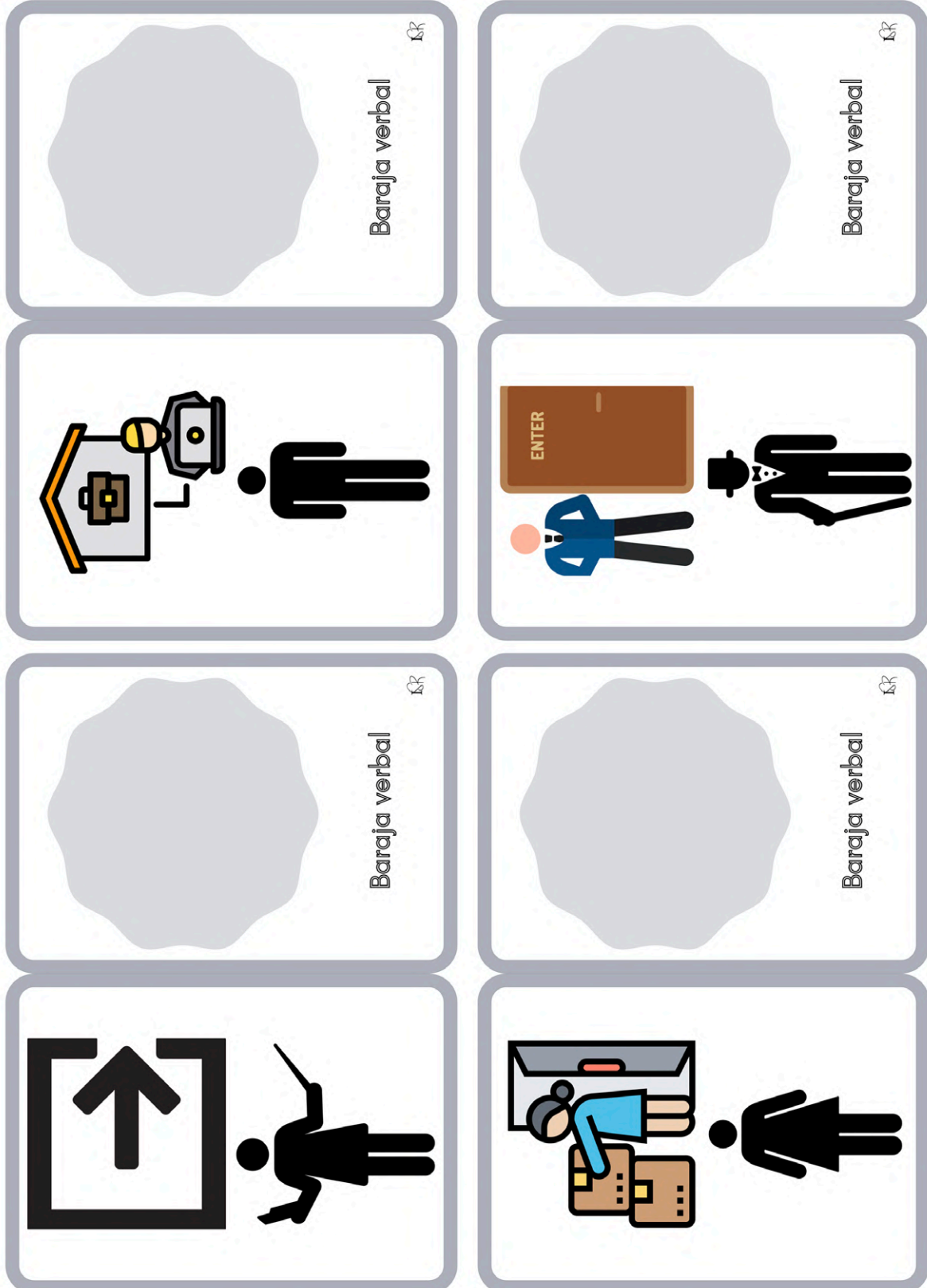


ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

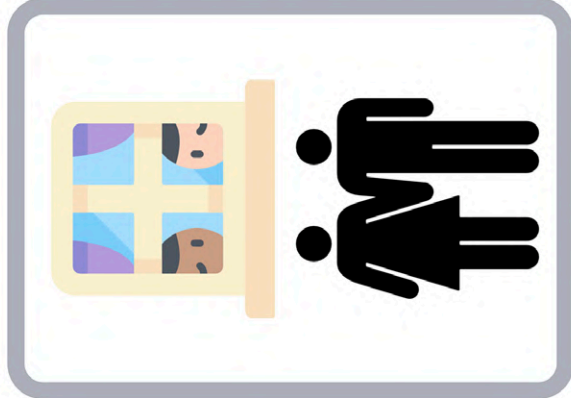
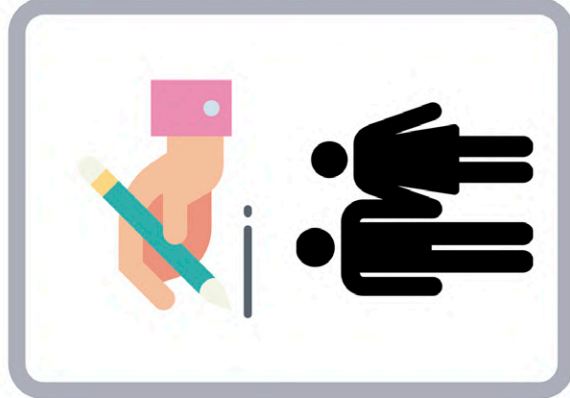
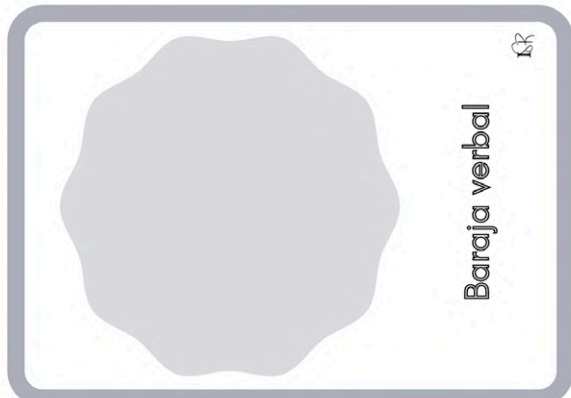
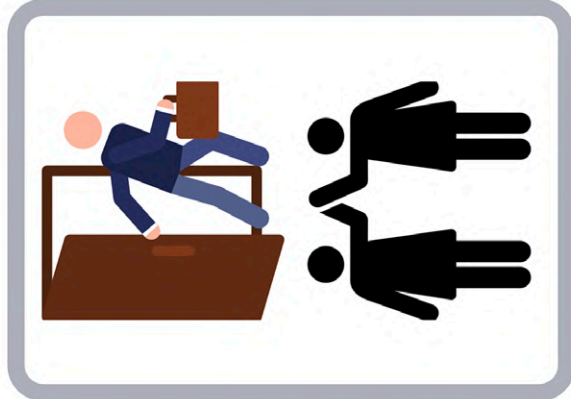
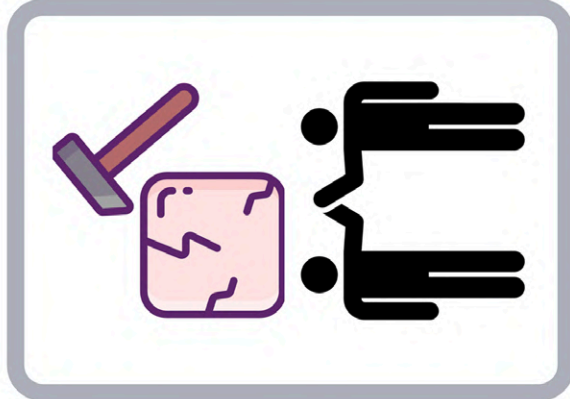


أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي









Baraja verbal 2



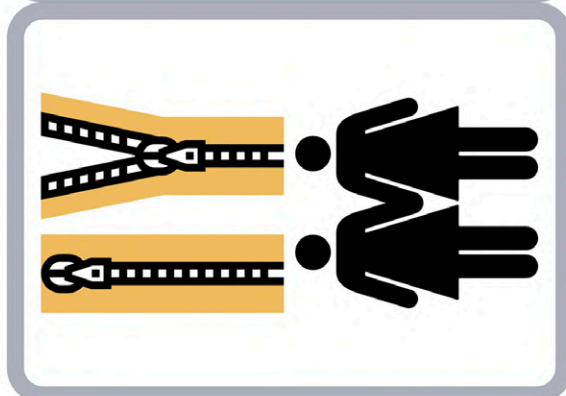
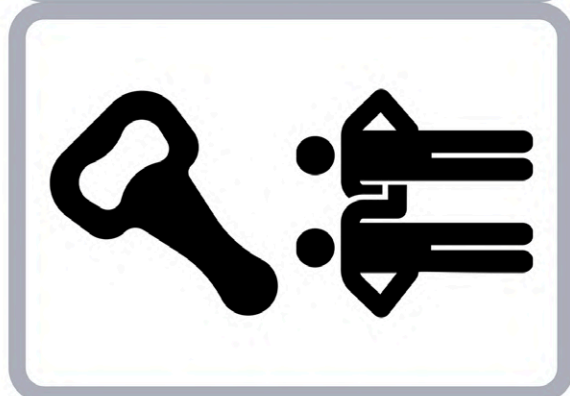
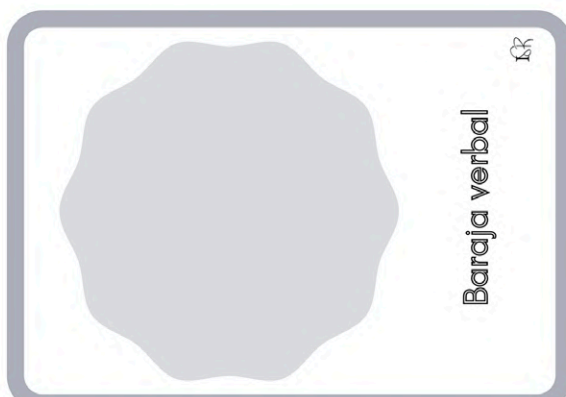
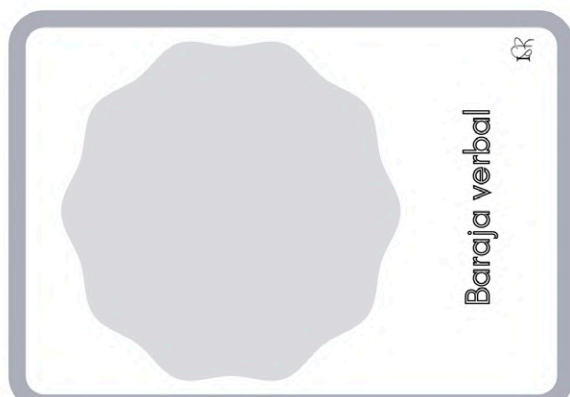
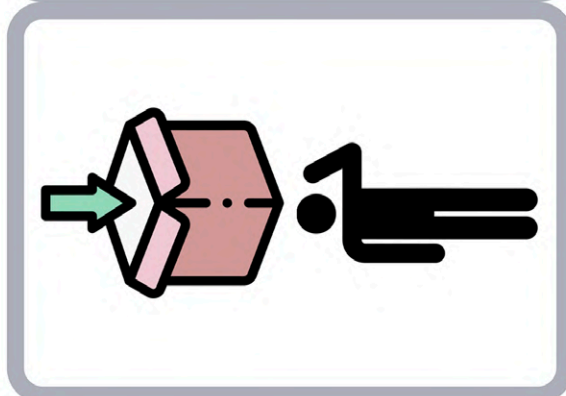
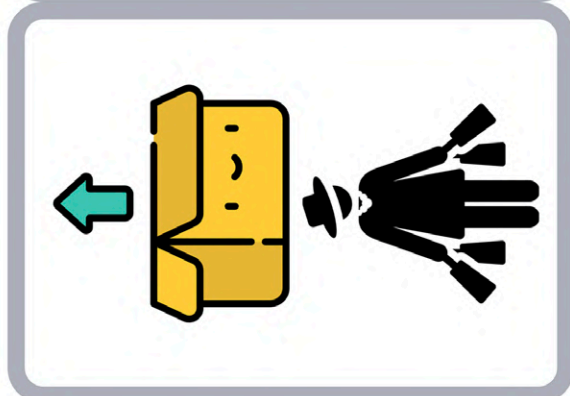
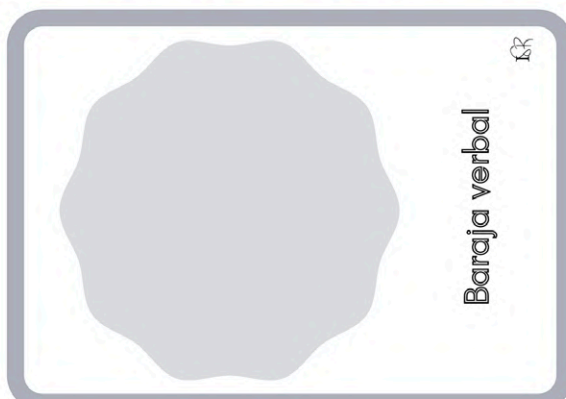
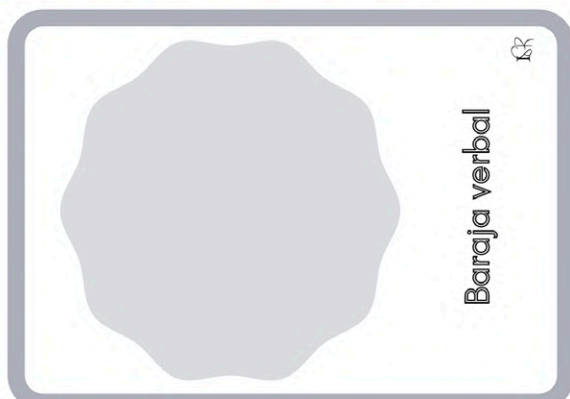
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



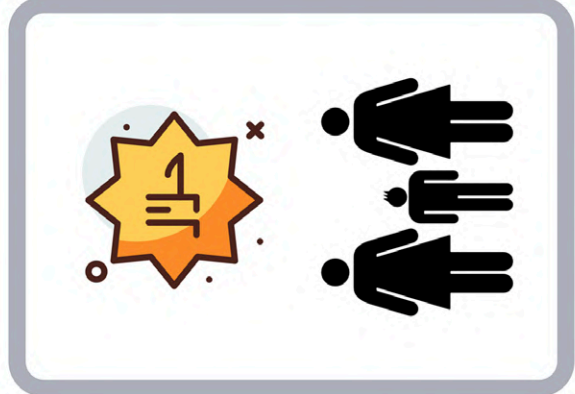
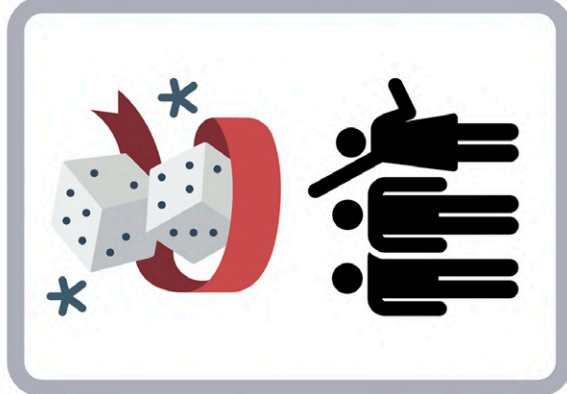
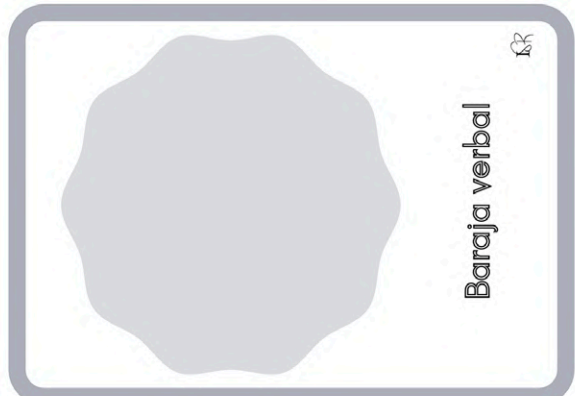
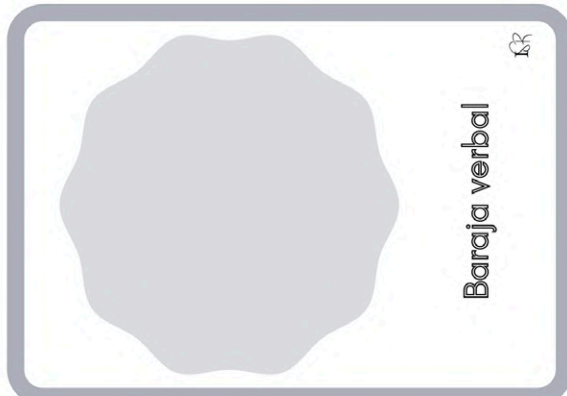
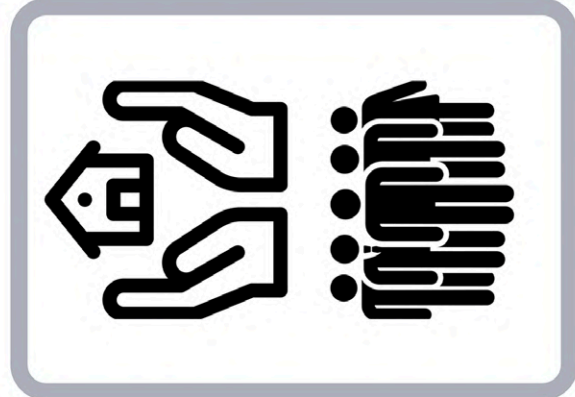
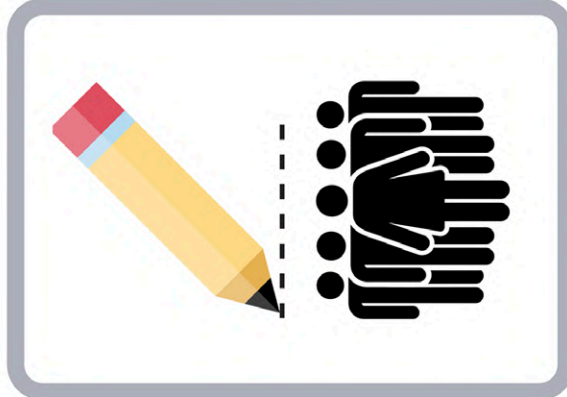
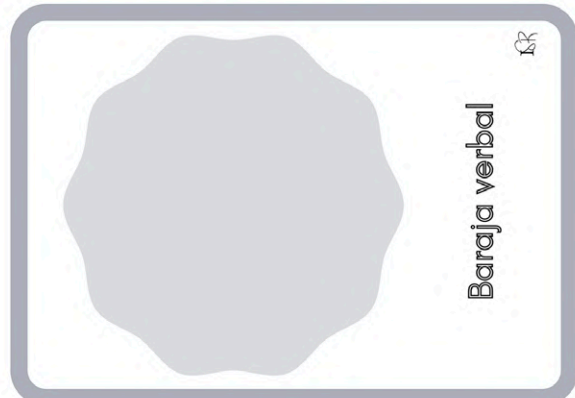
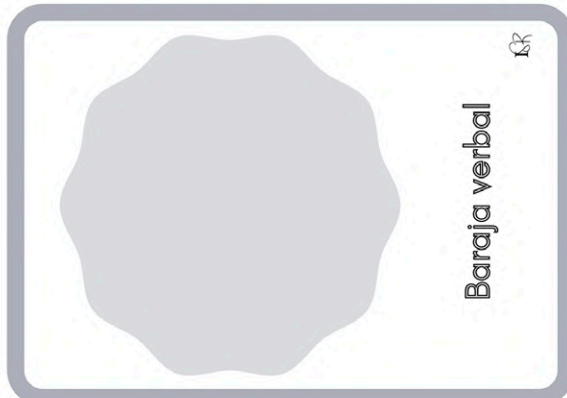
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

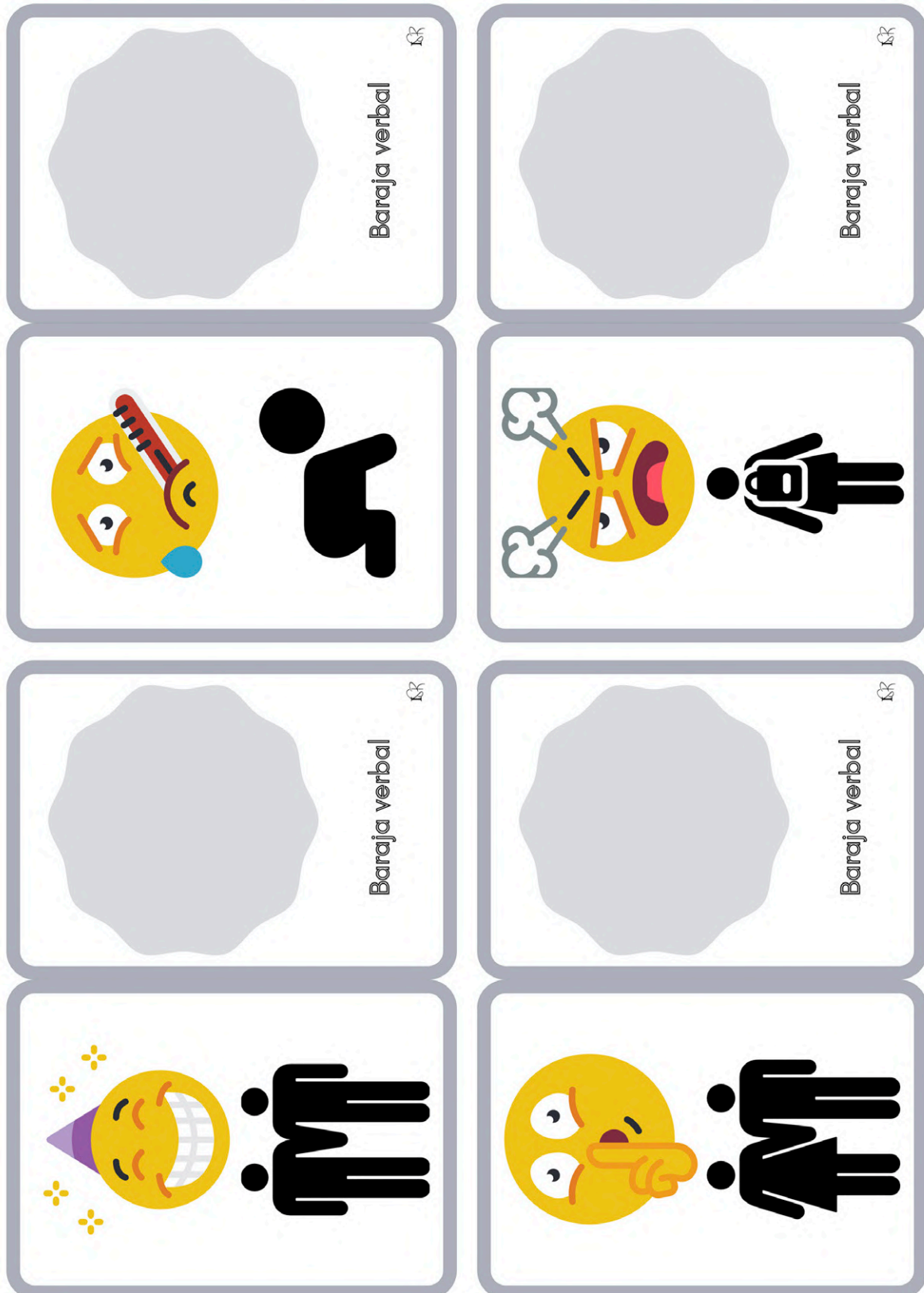
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



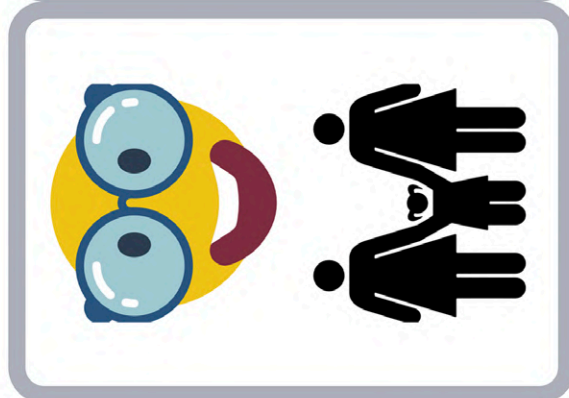
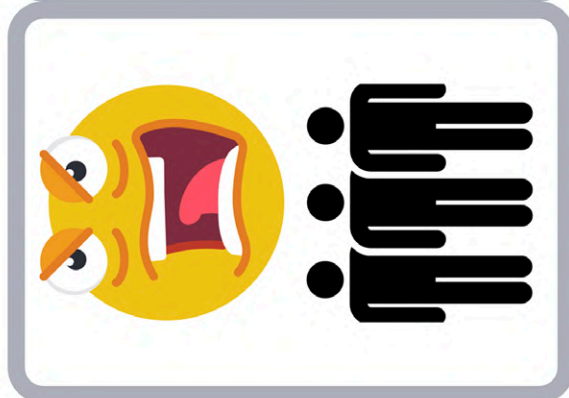
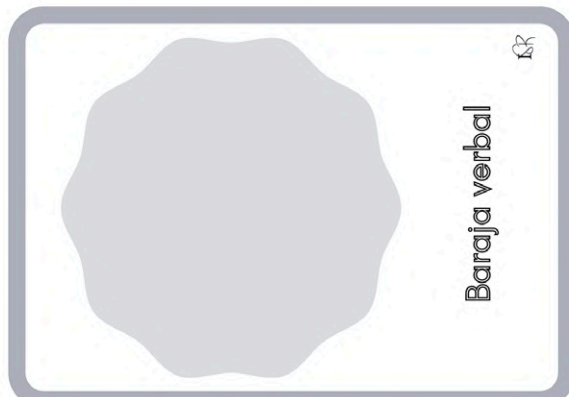
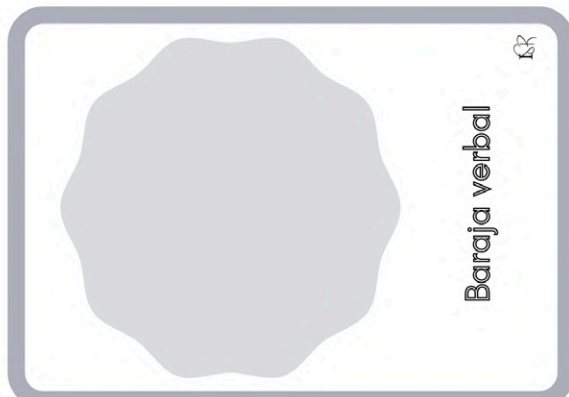
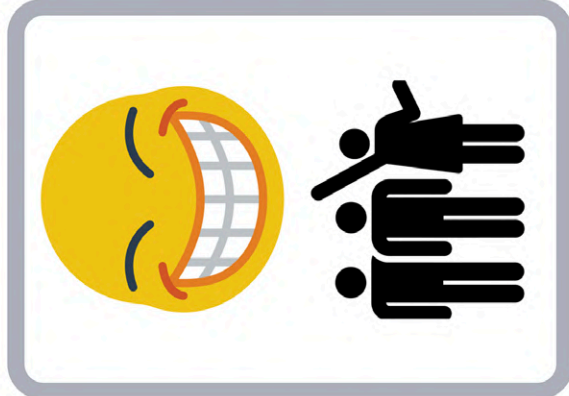
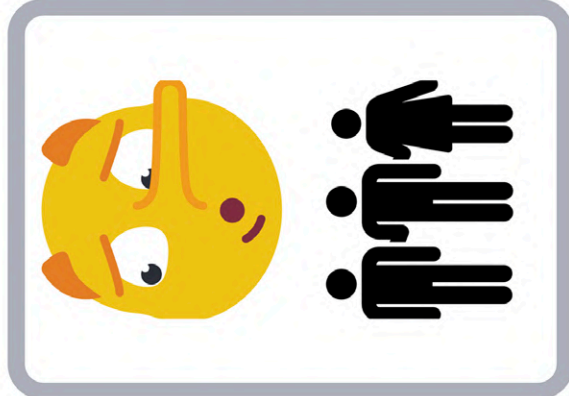
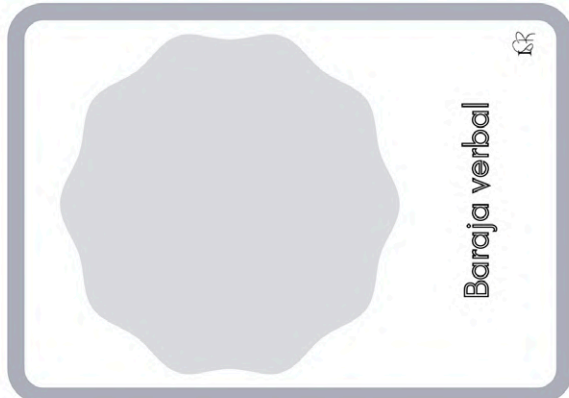
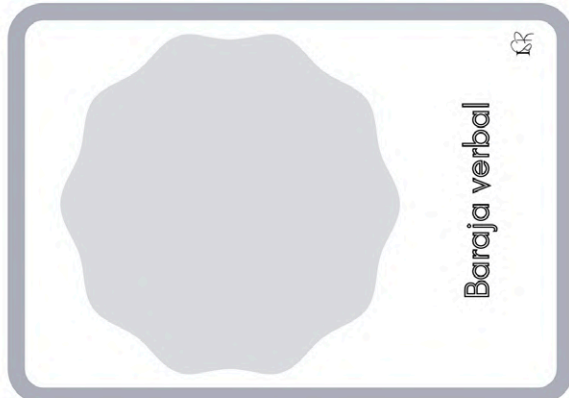
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



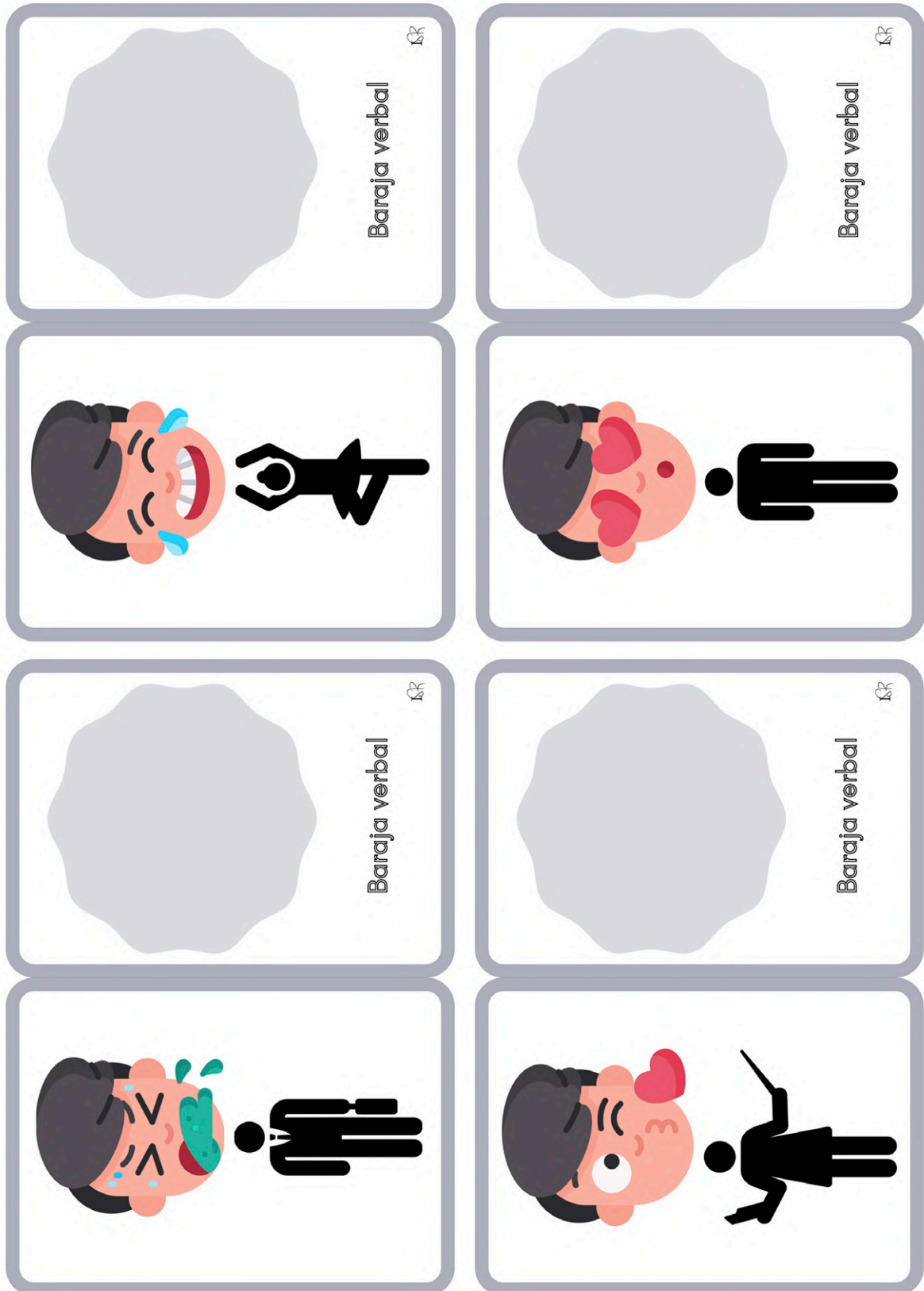
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



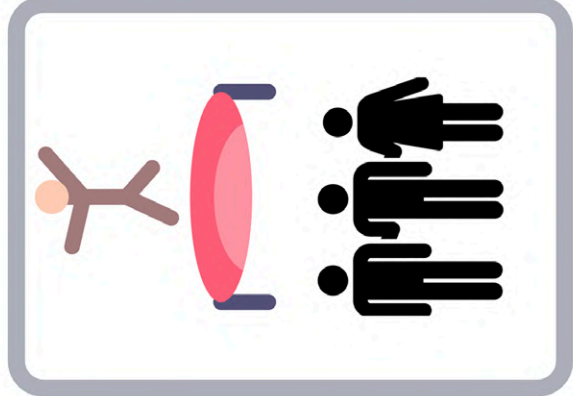
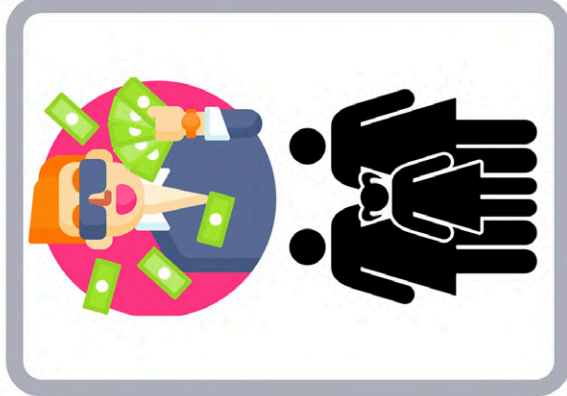
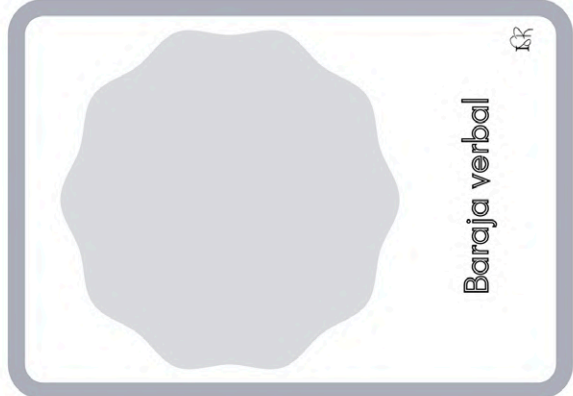
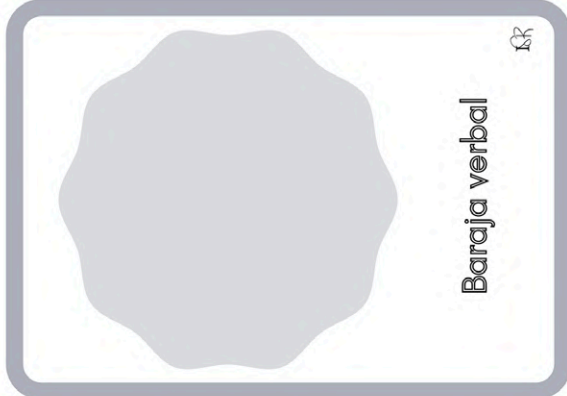
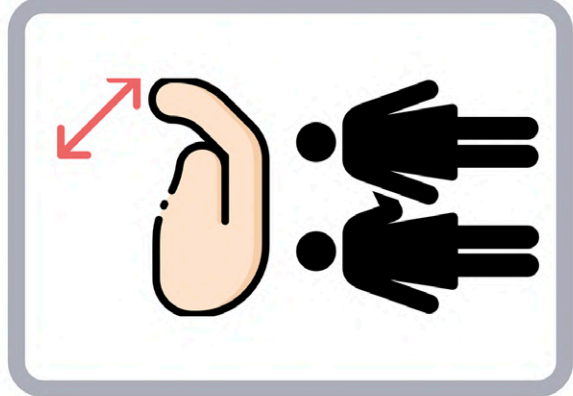
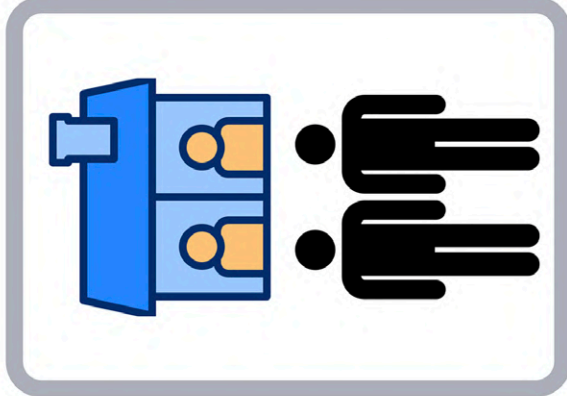
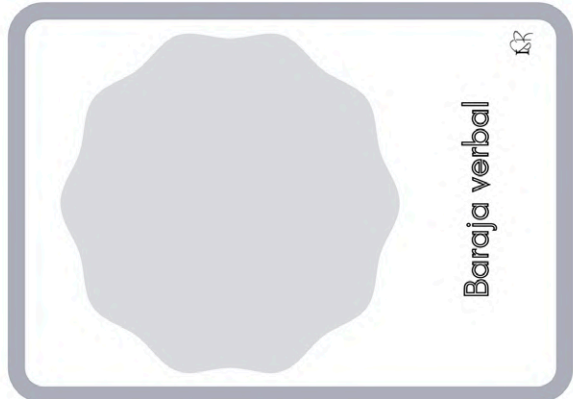
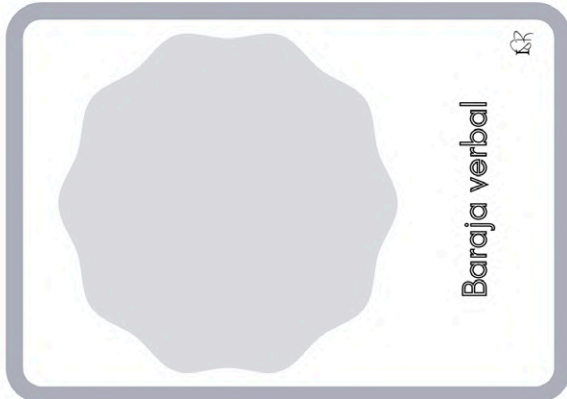
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



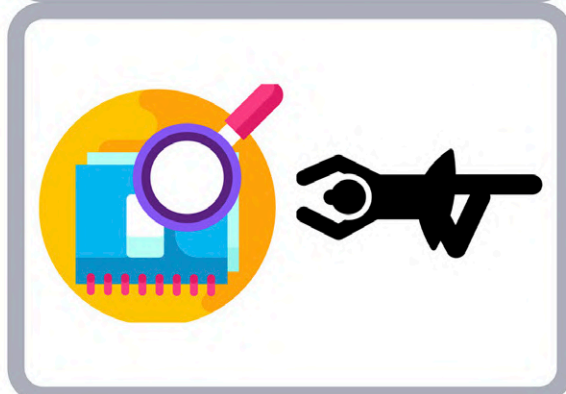
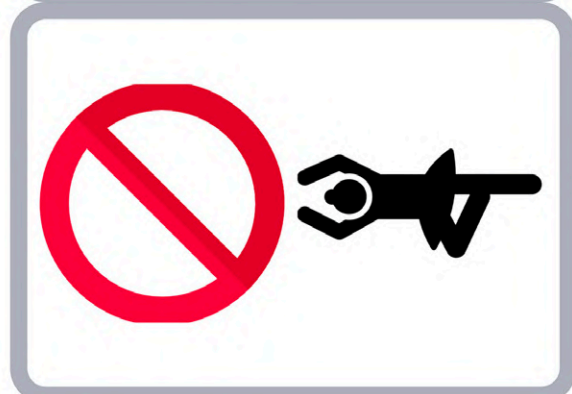
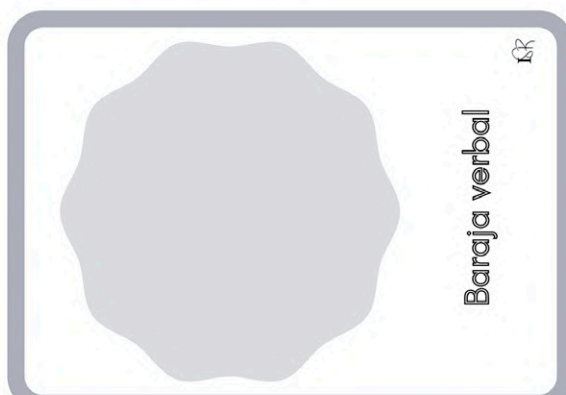
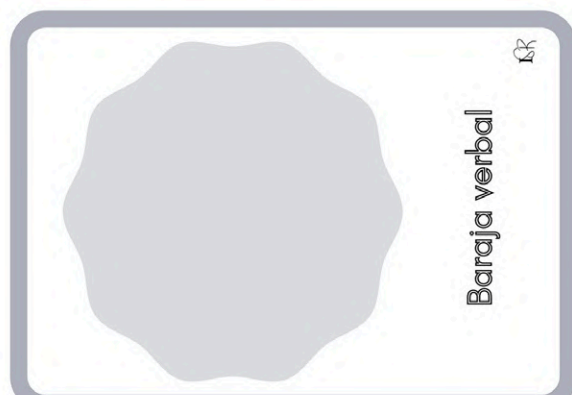
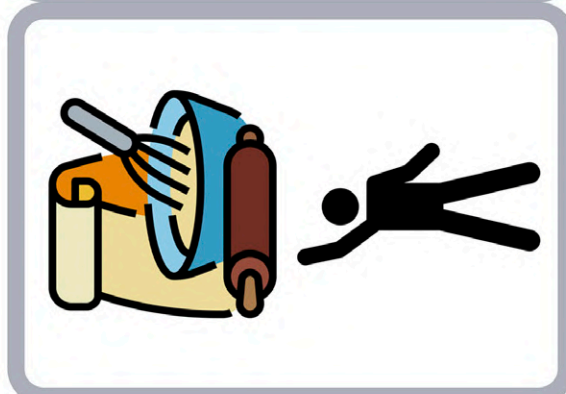
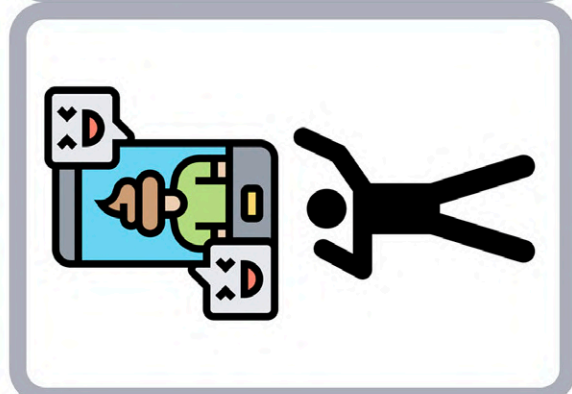
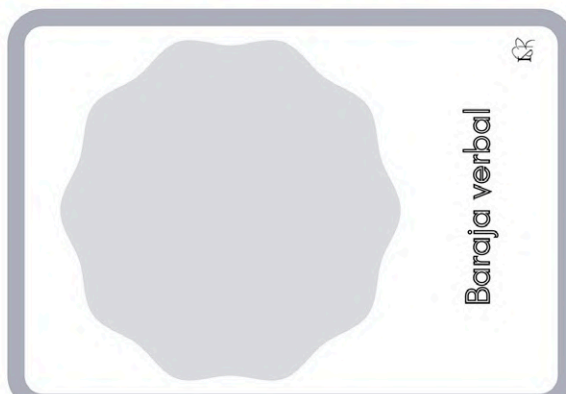
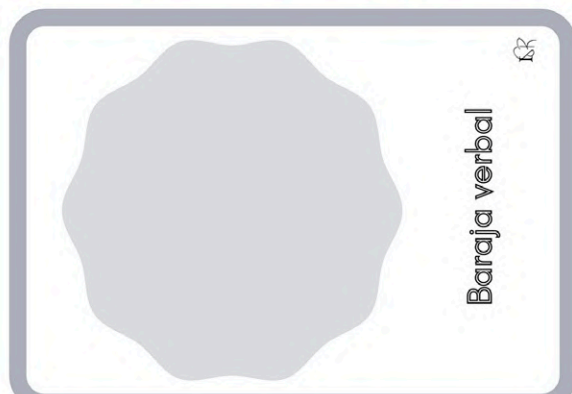
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



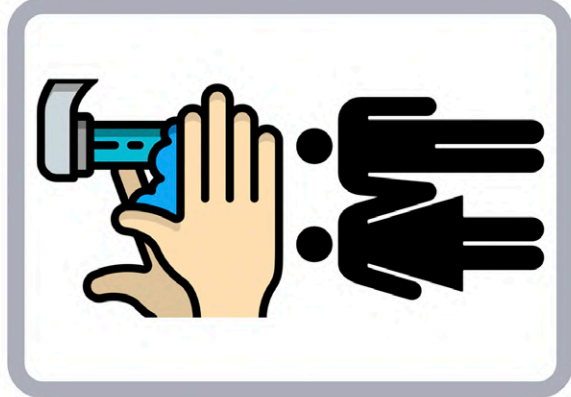
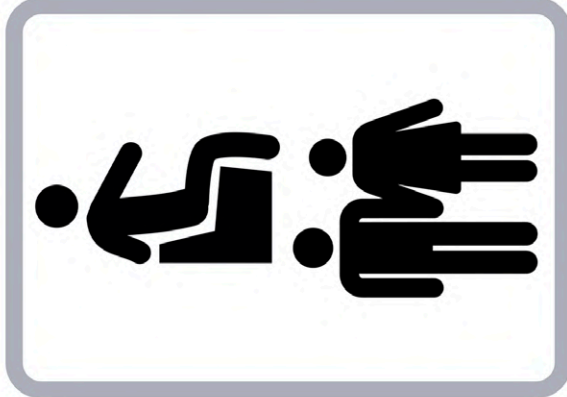
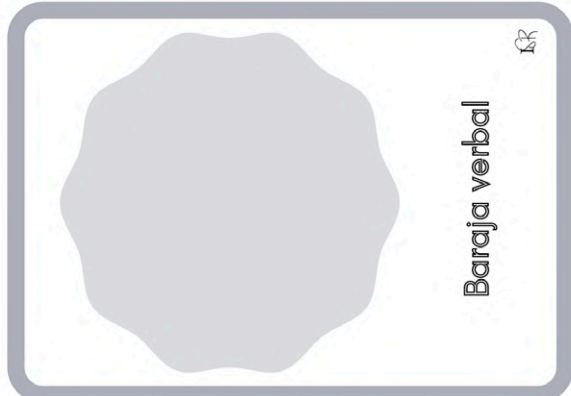
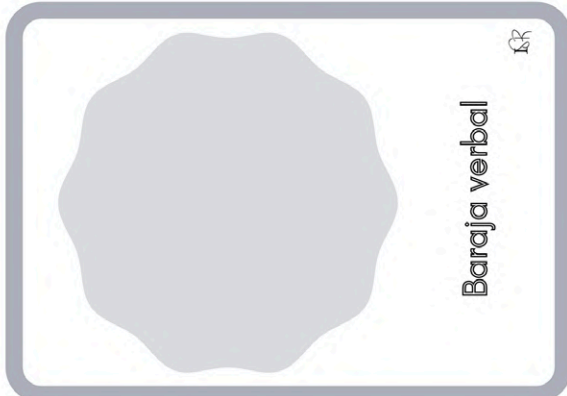
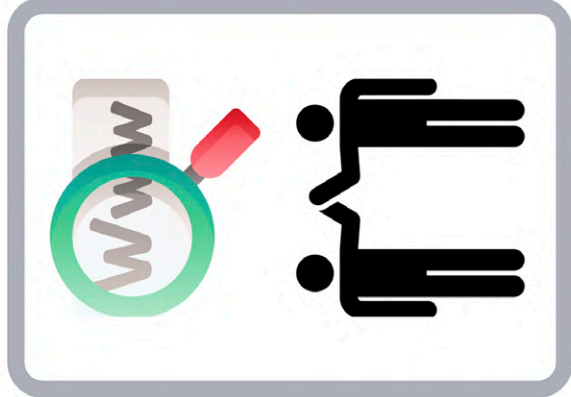
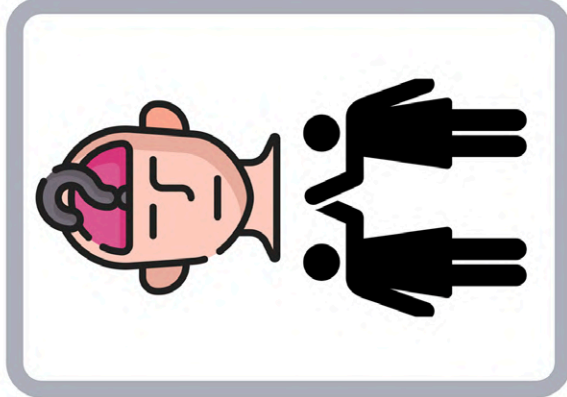
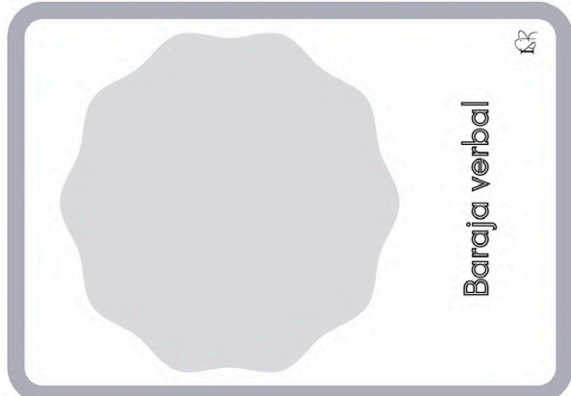
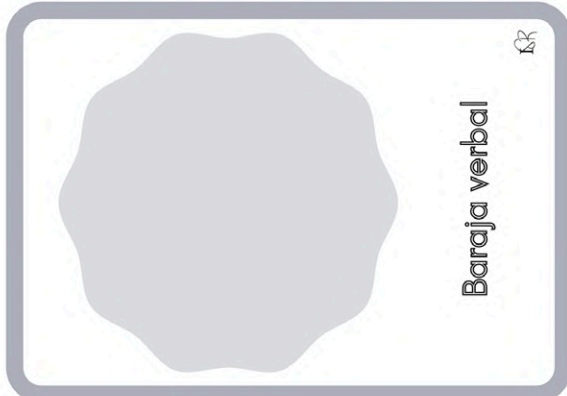
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



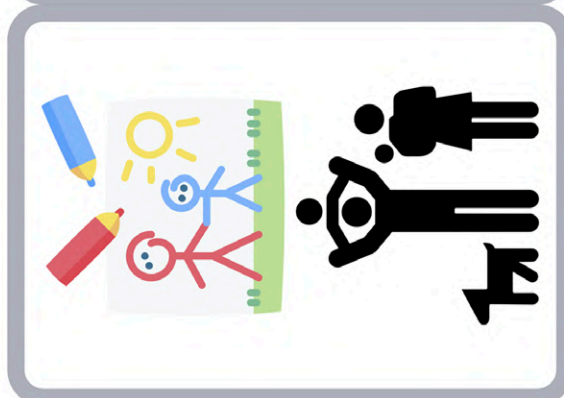
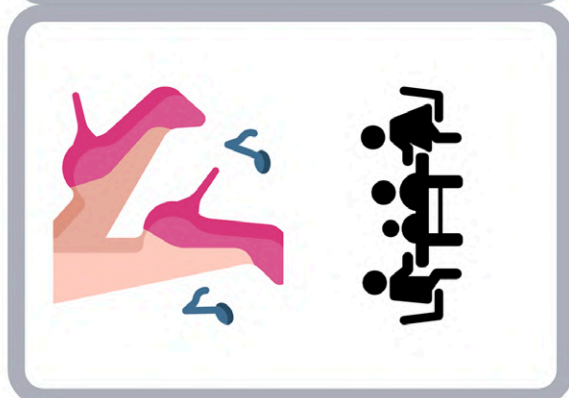
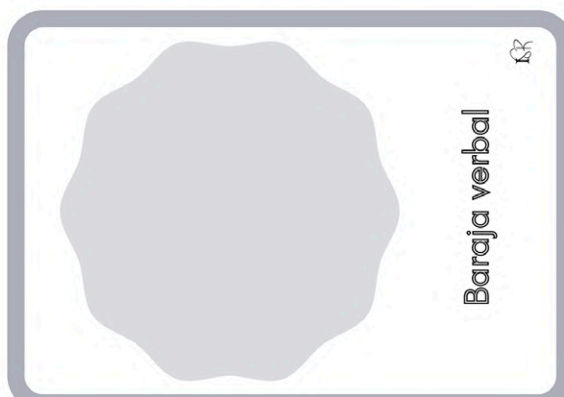
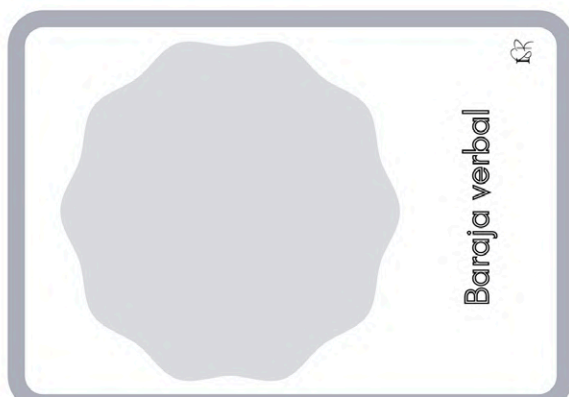
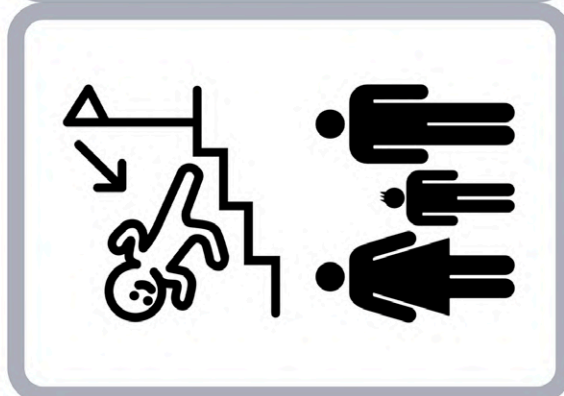
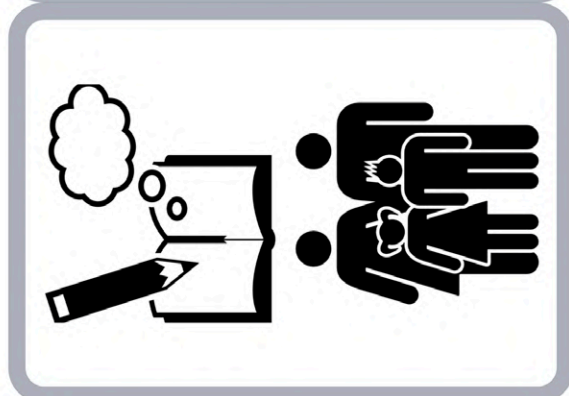
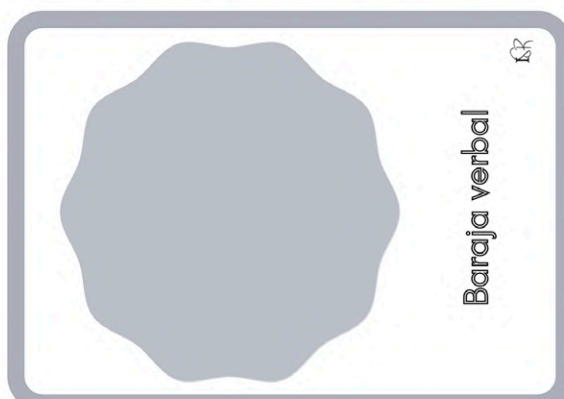
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



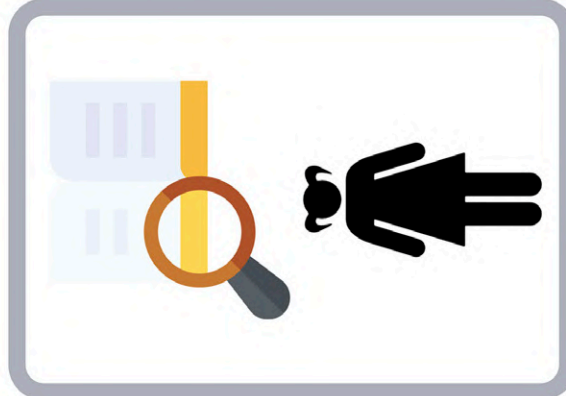
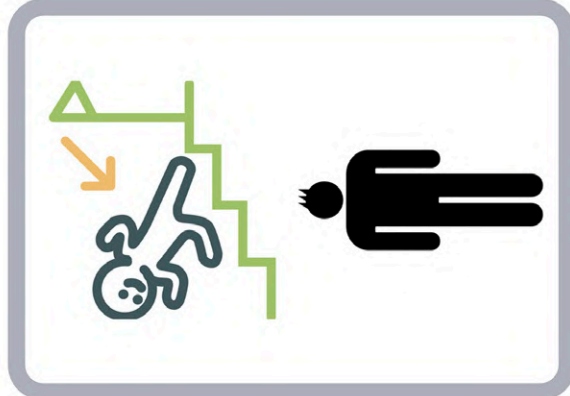
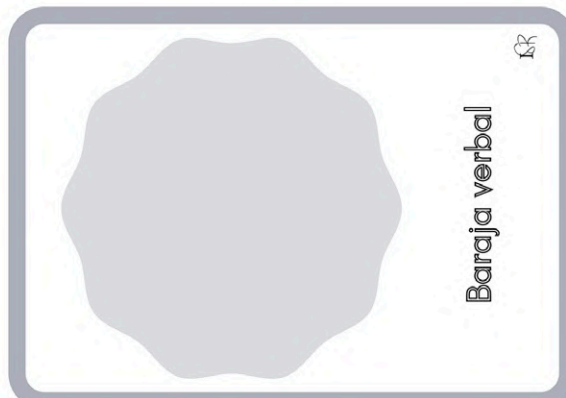
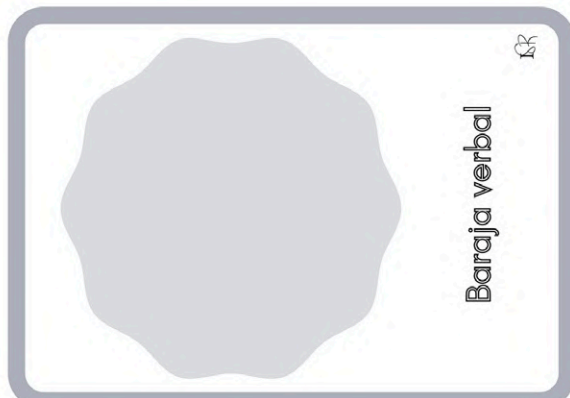
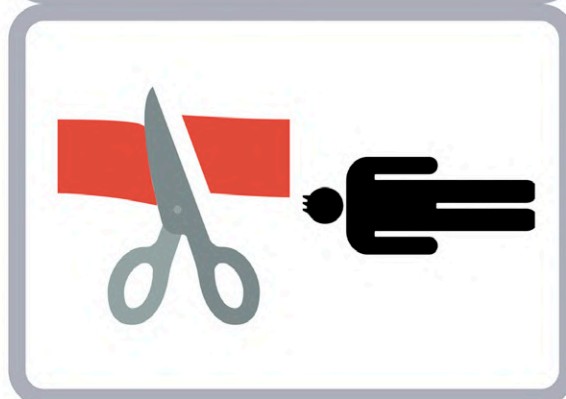
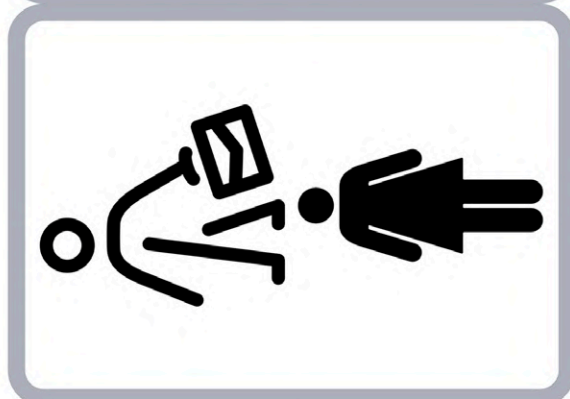
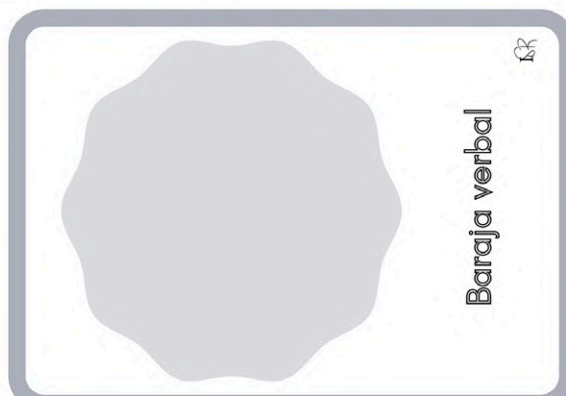
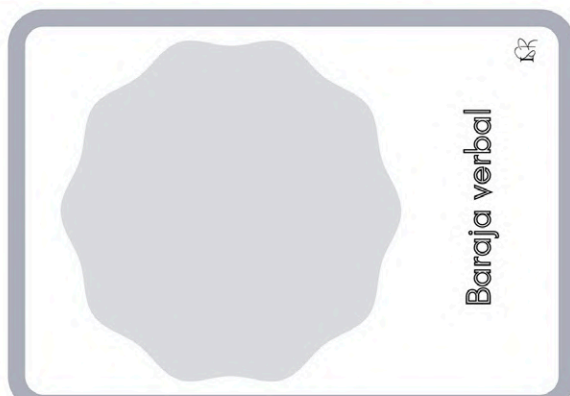
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



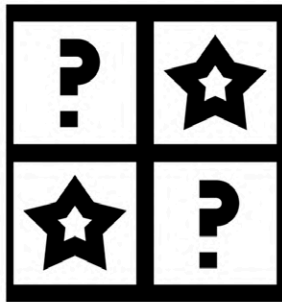
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Juego de memoria



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Juego de memoria

Materiales:



TARJETA TIPO 1



TARJETA TIPO 2

Jugadores: 2-4

Con esta actividad se podrá practicar:

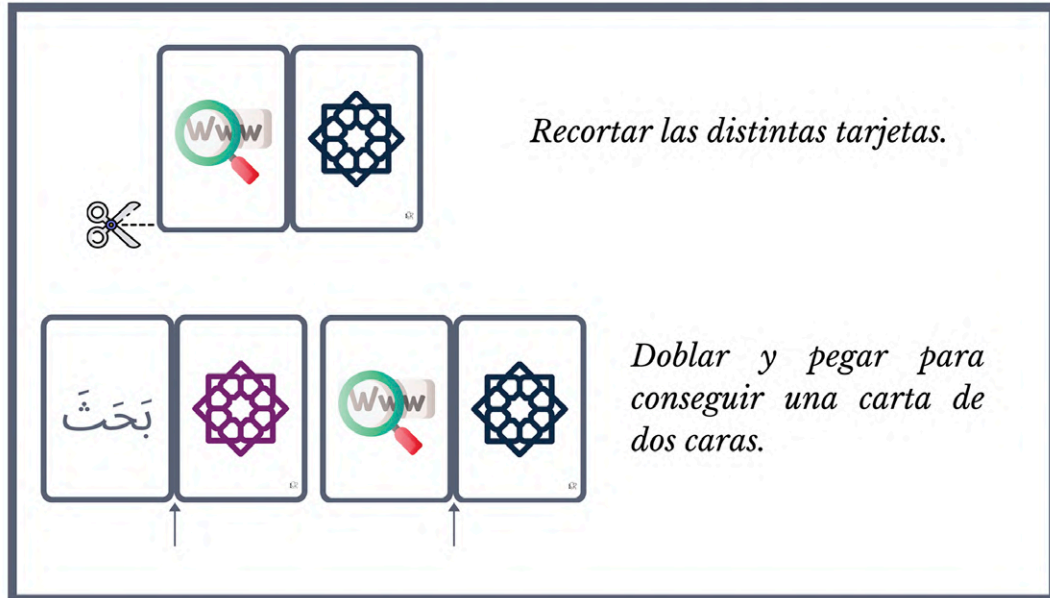
الماضي

Repaso y consolidación de vocabulario verbal.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Existen dos tipos de barajas (en cada una hay 52 tarjetas):



El verbo se presenta escrito.



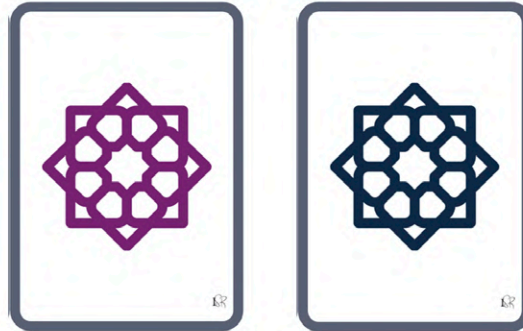
Hay una imagen vinculada al significado del verbo.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

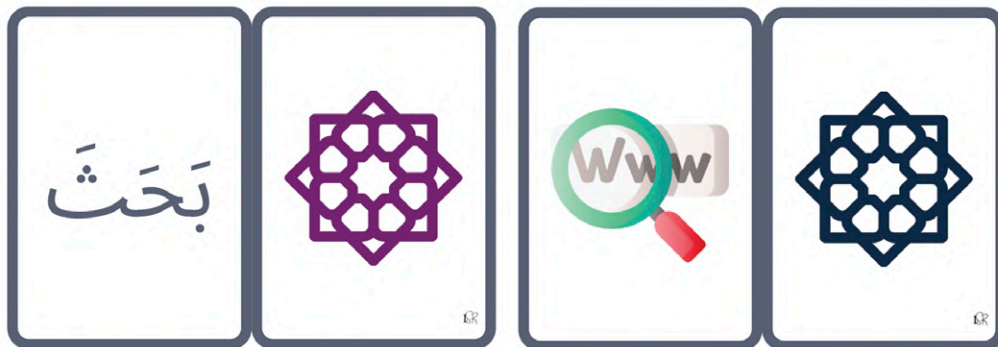


CÓMO JUGAR

Para empezar el juego, se colocan bocabajo los grupos de cartas (12 de cada baraja).



Cada jugador deberá poner boca arriba dos tarjetas al azar.



Si las dos cartas coinciden en significado, el jugador se guardará esas dos cartas y podrá automáticamente repetir el turno. Sin embargo, si las dos tarjetas tienen diferentes significado, el jugador tendrá que volver a colocar las cartas boca abajo en el mismo sitio.

El siguiente jugador deberá repetir la operación levantando nuevamente dos cartas, al azar o reproduciendo alguna alternativa que hubiese marcado el compañero.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

En ningún momento se puede cambiar el orden establecido de las cartas.

Una vez que las tarjetas se acaben, cada jugador deberá contabilizar las que ha acumulado en el desarrollo del juego. El que haya conseguido el mayor número de ellas, será el ganador.

Con esta dinámica, los estudiantes practicarán y reforzarán los distintos verbos que se hayan trabajado.



RECOMENDACIONES

Se recomienda plastificar las dos barajas para futuros usos y así evitar su deterioro.

El número de cartas utilizadas puede variar debido al número de jugadores (son 104 cartas en total).

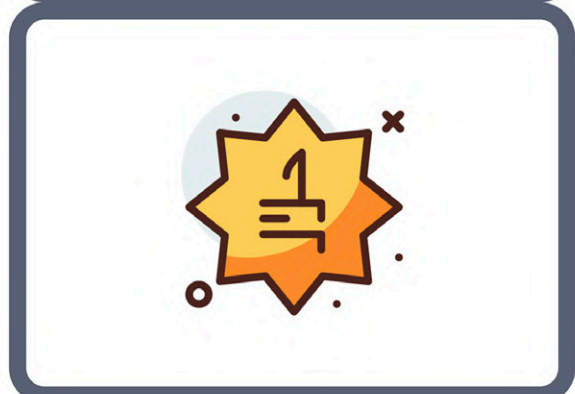
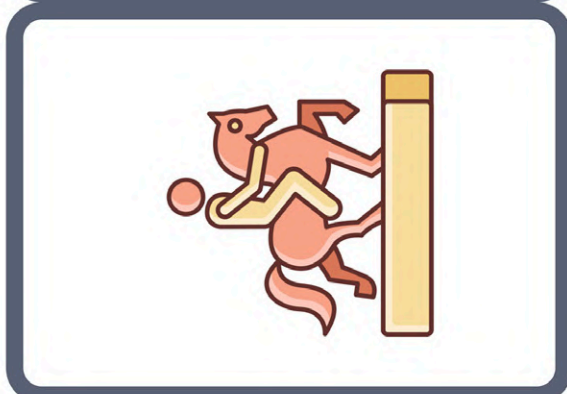
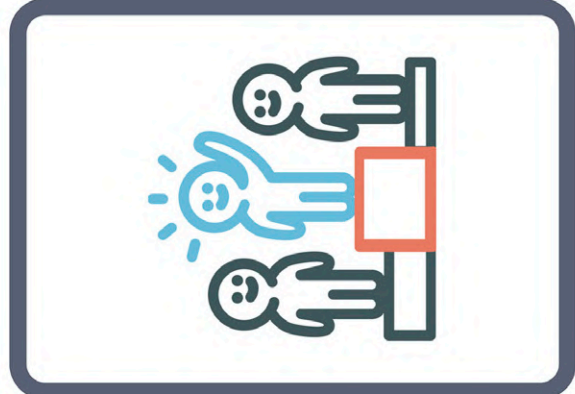
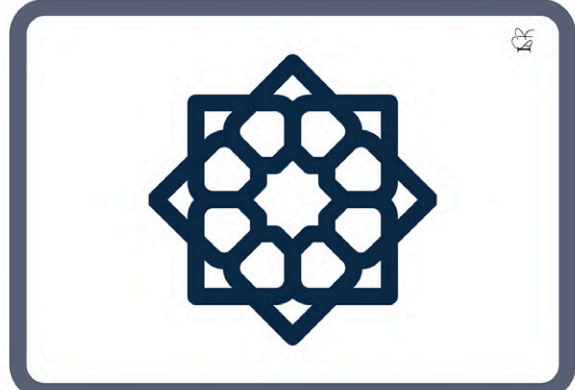
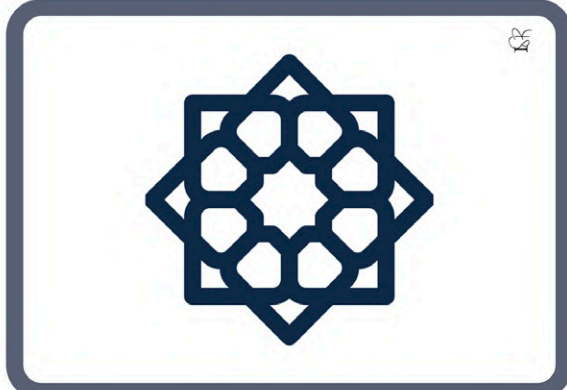
Baraja



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Juego de memoria



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



يَكْتُبُ

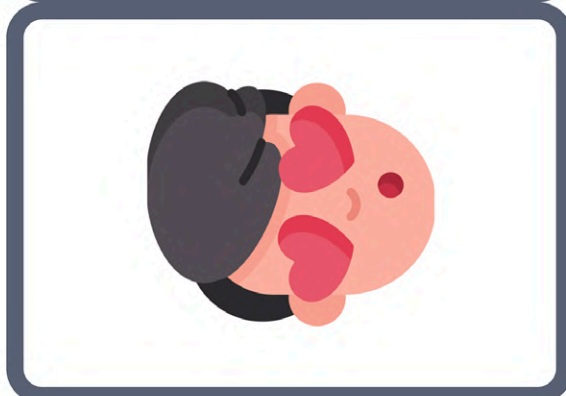
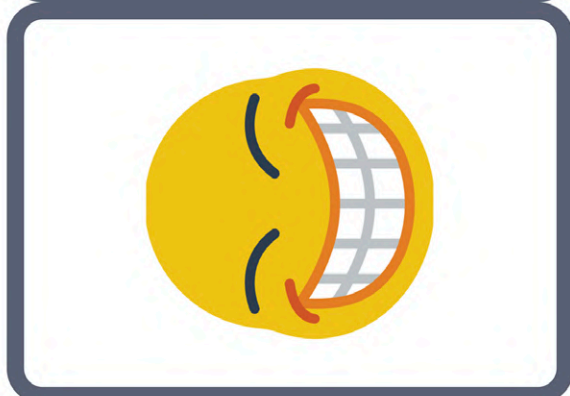
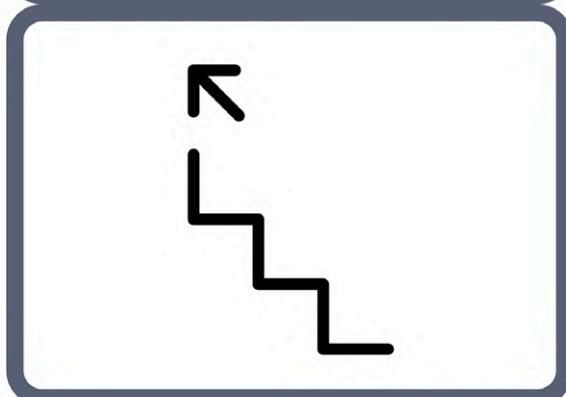
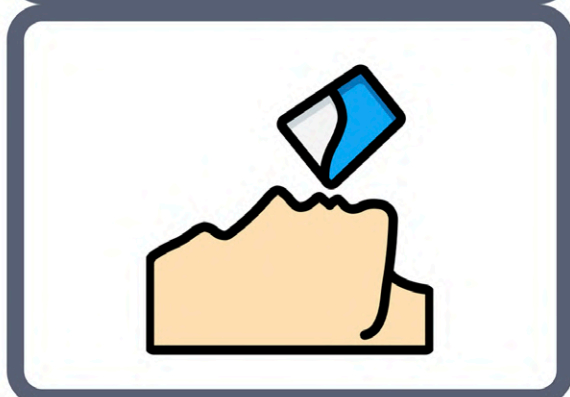
يَكْتُبُ



يَكْتُبُ

يَكْتُبُ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



RR



RR

صَبَّرَ

صَعِدَ



RR



RR

صَجَلَ

عَشِقَ

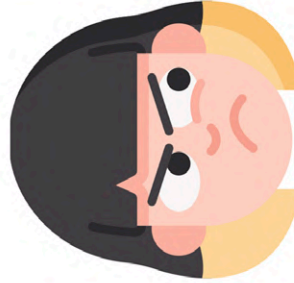
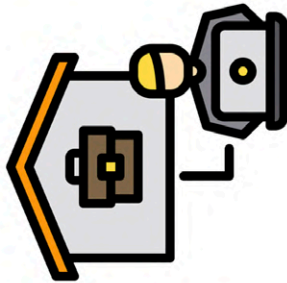
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



دورك!



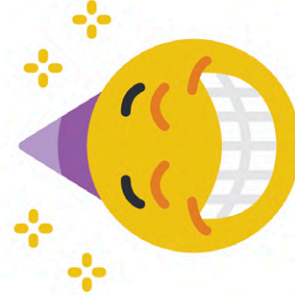
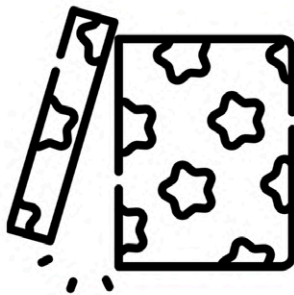
دورك!



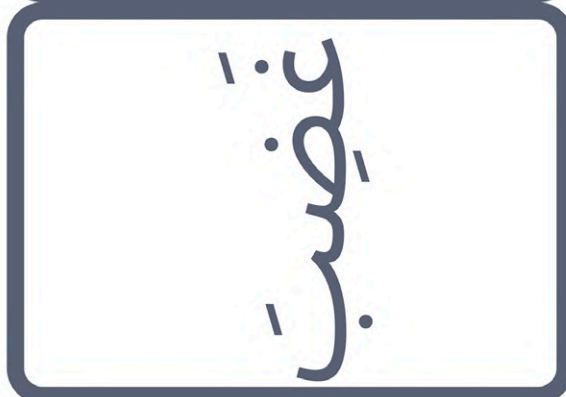
دورك!



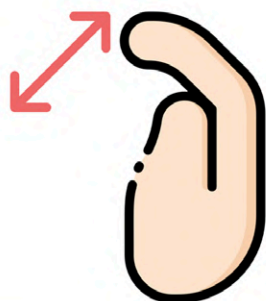
دورك!



أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



فَضَلَ

فَضَلَ



فَضَلَ

كَبُرَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



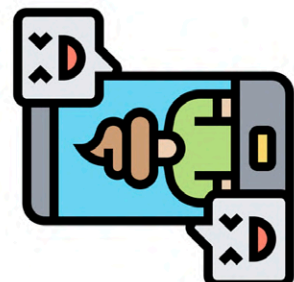
QR



QR



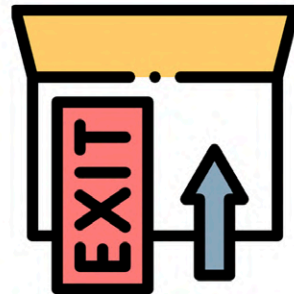
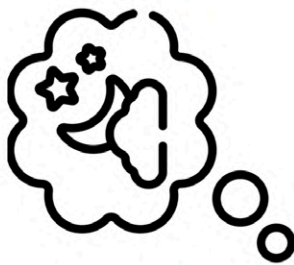
QR



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



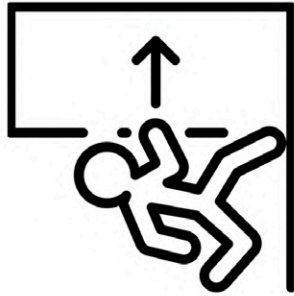
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



QR



QR



QR



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



QR

رَفَا

رَزَسَ



QR

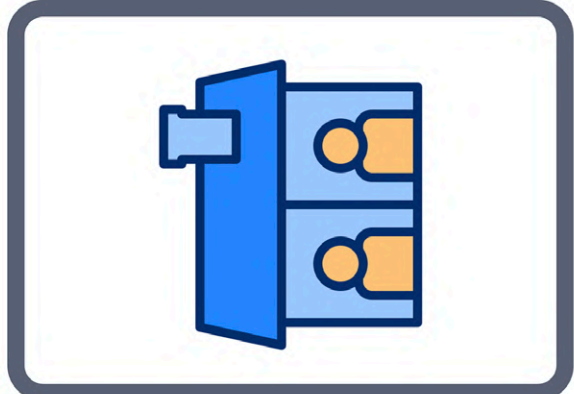
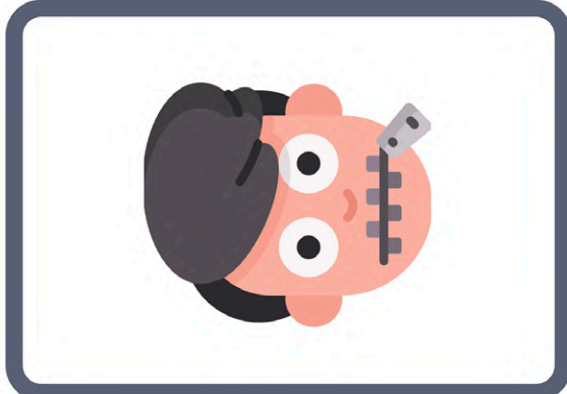
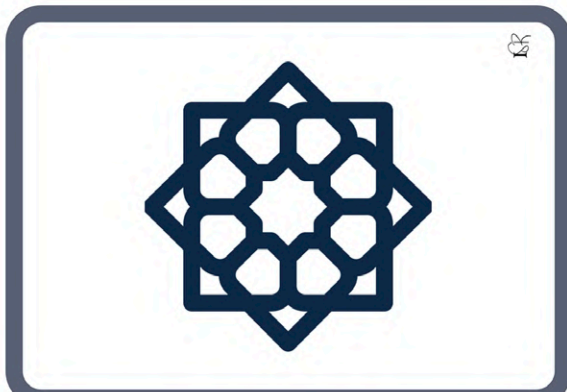
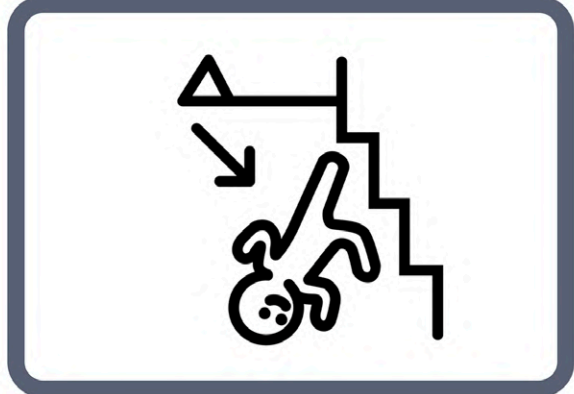
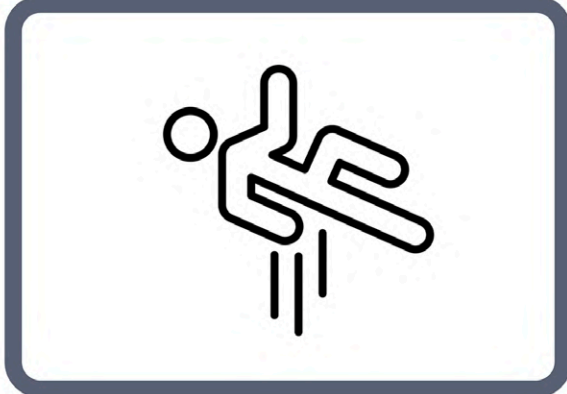


QR

رَسَمَ

رَقَصَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



QR

رَكَضَ

سَقَطَ



QR

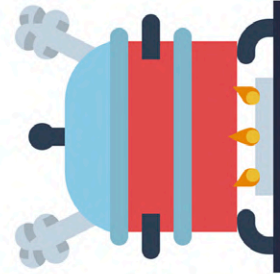


QR

سَكَنَ

سَكَنَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ك



ك

كَلَمَ

كَلَمَ



ك



ك

قَعَدَ

كَتَبَ

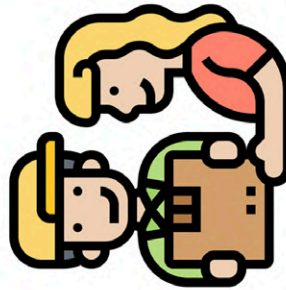
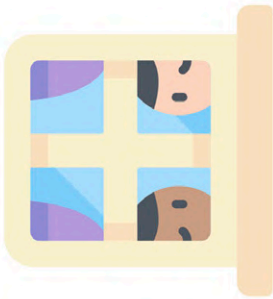
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



QR



QR



QR



اب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



نظَرَ



طَلَبَ

نظَرَ

طَلَبَ



جَلَسَ



سَرَقَ

جَلَسَ

سَرَقَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



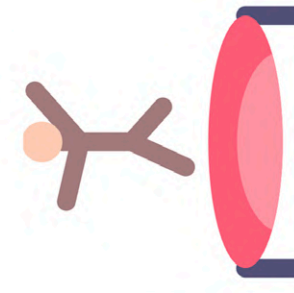
QR



QR



QR



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



QR

صَرَفَ

عَرَفَ



QR



QR

غَسَلَ

قَفَزَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



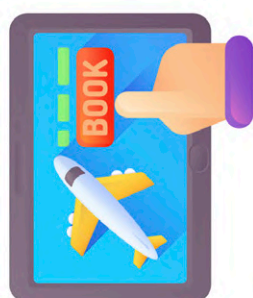
QR



QR



QR



أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



QR

كَزَبَ

كَسَرَ



QR

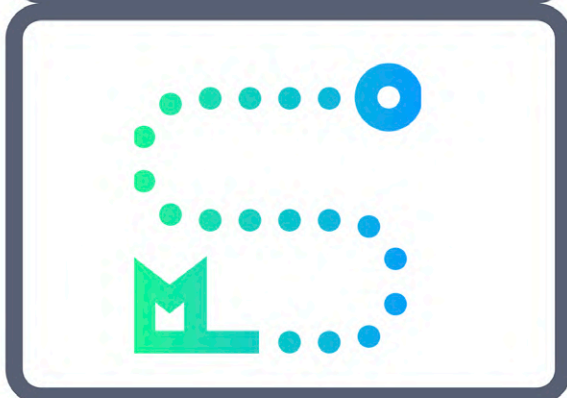
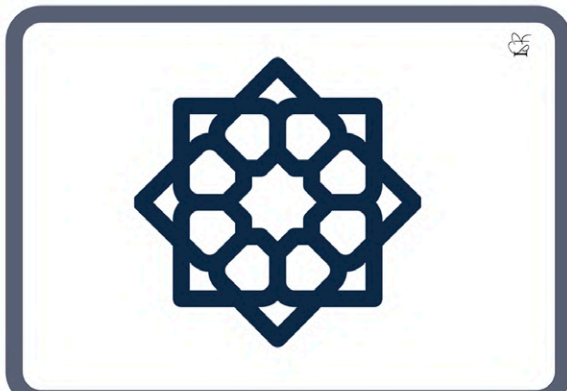
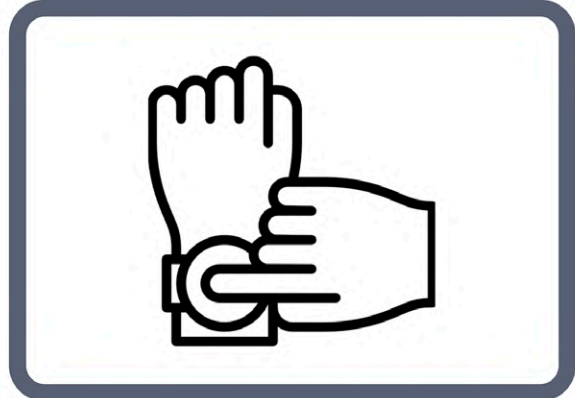
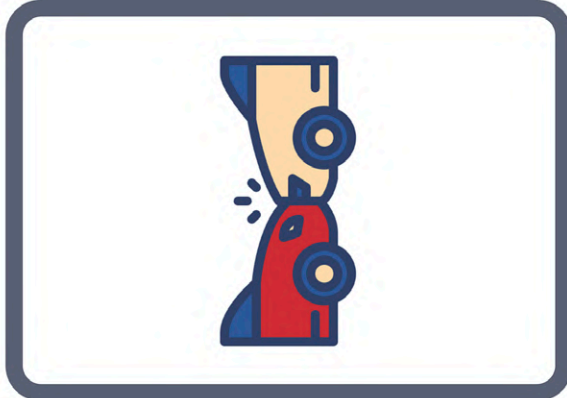


QR

قَتَلَ

جَزَى

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



QR



QR

صَدَقَ

لَمَسَ



QR



QR

زَهَرَ

لَبَسَ

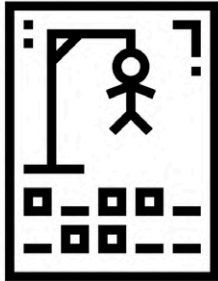
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



El ahorcado



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



El ahorcado

Materiales:



TABLERO



ROTULADOR BORRABLE



BORRADOR

Jugadores: 2-4

Con esta actividad se podrá practicar:

المُضَارِع المَنْصُوب

المُضَارِعُ المَجْزُوم

الماضي

المُضَارِع المَرْفُوع

Repaso y consolidación de vocabulario verbal.

Repaso del alifato.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Plastificar el documento.



PRESENTACIÓN DEL JUEGO

El tablero está compuesto por una franja superior donde aparecen las distintas letras del alifato, un dibujo central simulando *el ahorcado* y un cuadrado inferior donde se escribirá la palabra.

El objetivo del juego es conseguir acertar el verbo antes de que el dibujo del ahorcado se haya completado.



CÓMO JUGAR

La persona encargada de dibujar el ahorcado elige un verbo. Los demás jugadores, por turnos, van diciendo las letras que creen que contiene la palabra. Cuando una letra es acertada, el encargado del ahorcado marcará esta en el alifato situado en la franja superior y, además, la escribirá en el lugar que corresponde respetando su grafía (si va en posición inicial, media o final). Cuando se falla una letra, se tacha en la franja superior y se hace el primer trazo del dibujo del ahorcado, sobrescribiendo el dibujo impreso.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



RECOMENDACIONES

Se recomienda plastificar el tablero para futuros usos y así evitar su deterioro. Si no es posible, se puede utilizar en su lugar una funda de plástico transparente.

Se puede trabajar la conjugación verbal tanto en الماضي como en المضارع:



Ejemplo 1

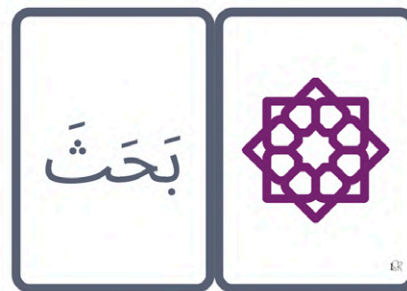


Ejemplo 2

Se puede utilizar tanto la **baraja verbal 1** perteneciente al juego del parchís verbal, como las **tarjetas del juego de memoria** para trabajar con los verbos.



Ejemplo de tarjeta
de la baraja 1



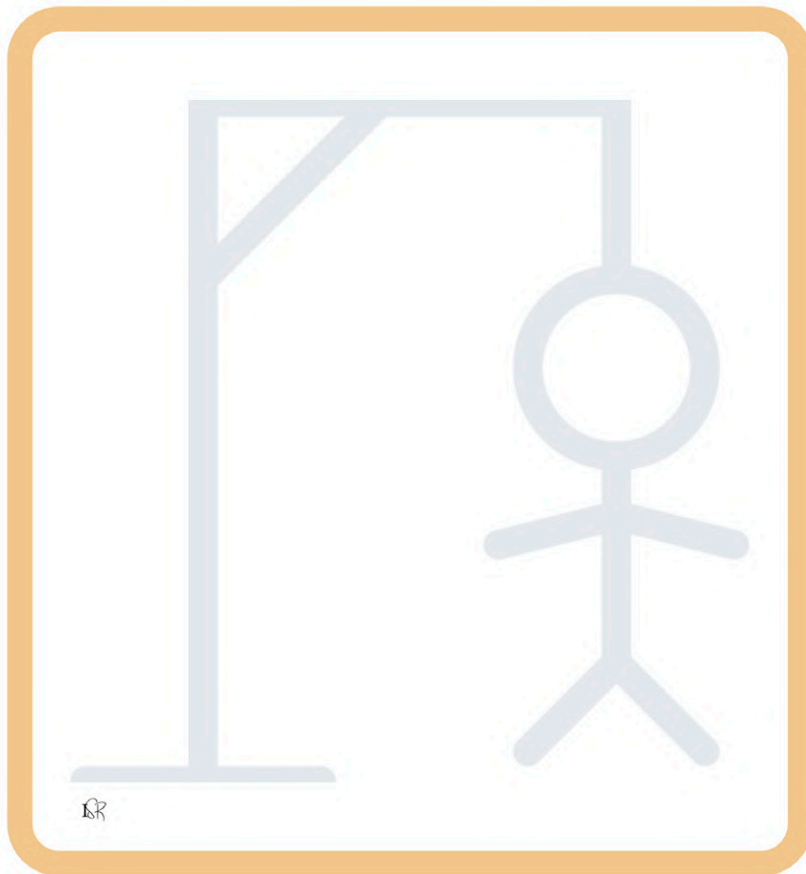
Ejemplo de tarjeta
del
juego de memoria

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



El ahorcado

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص
ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

Tablero ٦ x ٦



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Tablero

٦ x ٦

Materialles:



TABLERO



DADO



FICHA

Jugadores: 2-4

Con esta actividad se podrá practicar:

المُضارع المَنْصوب

الماضي

المُضارعُ المَجْزوم

المُضارع المَرْفوع

Repaso y consolidación de la conjunción verbal en imperfectivo.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



PRESENTACIÓN DEL JUEGO

El tablero de juego está representado por dos filas de números del 1 al 6 y diferentes casillas con pronombre personales.

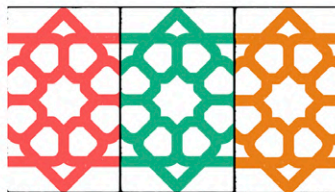
	1	2	3	4	5	6
1	أنا	أنت	هو	هي	نحن	هم
2	أنا	أنت	هو	هي	نحن	هم
3	أنا	أنت	هو	هي	نحن	هم

En la parte superior viene un verbo de modelo o la opción para que practiques con el verbo que quieras.

كَتَبَ

؟

También viene una indicación que nos señalará la vocal que emplea en el imperfectivo:

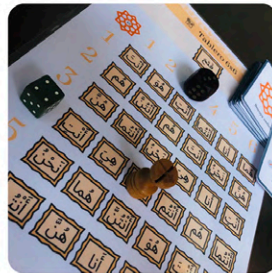


ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



CÓMO JUGAR

Hay que tirar un dado dos veces, el primero corresponderá a la columna vertical y el segundo a la fila horizontal. Al unir los puntos se obtendrá una casilla con un pronombre personal. El juego consistirá en conjugar un verbo en esa persona en concreto.



RECOMENDACIONES

Se recomienda plastificar los distintos tableros para futuros usos y así evitar su deterioro. Si no es posible, se puede utilizar fundas transparentes.

Para realizar una práctica más diversa se podrá utilizar las distintas barajas propuestas en este manual.

Se podrán emplear en el juego 2 dados o un dado doble asignado la función de cada uno.



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Tablero ٦ x ٦

كَتَبَ



1 2 3 4 5 6

1

أَنْتِ

هُوَ

أَنْتِ

أَنْتُمَا

أَنَا

هُمَا

2

هُمْ

أَنْتُنَّ

هُمْ

أَنْتِ

نَحْنُ

هُنَّ

3

هُنَّ

أَنْتُمَا

نَحْنُ

هِيَ

أَنَا

أَنْتِ

4

أَنْتِ

هِيَ

هُمَا

أَنْتُمْ

هُمْ

أَنْتُمَا

5

نَحْنُ

هُمَا

أَنْتُنَّ

هُوَ

أَنْتِ

هُمَا

6

أَنْتُمْ

هُنَّ

أَنَا

هُمْ

أَنْتُمَا

هِيَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Tablero ٦ x ٦



1

2

3

4

5

6

1

أَنْتِ

هُوَ

أَنْتِ

أَنْتُمَا

أَنَا

هُمَا

2

هُمْ

أَنْتِنِ

هُمْ

أَنْتِ

نَحْنُ

هُنَّ

3

هُنَّ

أَنْتُمَا

نَحْنُ

هِيَ

أَنَا

أَنْتِ

4

أَنْتِ

هِيَ

هُمَا

أَنْتُمْ

هُمْ

أَنْتُمَا

5

نَحْنُ

هُمَا

أَنْتِنِ

هُوَ

أَنْتِ

هُمَا

6

أَنْتُمْ

هُنَّ

أَنَا

هُمْ

أَنْتُمَا

هِيَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Tablero ٦ x ٦

كَسَرَ



1 2 3 4 5 6

1

هُمَا أَنَا أَنْتُمَا أَنْتِ هُوَ أَنْتِ

2

هُنَّ نَحْنُ أَنْتِ هُمْ أَنْتِنَّ هُمْ

3

أَنْتِ أَنَا هِيَ نَحْنُ أَنْتُمَا هُنَّ

4

أَنْتُمَا هُمْ أَنْتُمْ هُمَا هِيَ أَنْتِ

5

هُمَا أَنْتِ هُوَ أَنْتِنَّ هُمَا نَحْنُ

6

هِيَ أَنْتُمَا هُمْ أَنَا هُنَّ أَنْتُمْ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Tablero ٦ x ٦



1

2

3

4

5

6

1

أَنْتِ

هُوَ

أَنْتِ

أَنْتُمَا

أَنَا

هُمَا

2

هُمْ

أَنْتُنَّ

هُمْ

أَنْتِ

نَحْنُ

هُنَّ

3

هُنَّ

أَنْتُمَا

نَحْنُ

هِيَ

أَنَا

أَنْتِ

4

أَنْتِ

هِيَ

هُمَا

أَنْتُمْ

هُمْ

أَنْتُمَا

5

نَحْنُ

هُمَا

أَنْتُنَّ

هُوَ

أَنْتِ

هُمَا

6

أَنْتُمْ

هُنَّ

أَنَا

هُمْ

أَنْتُمَا

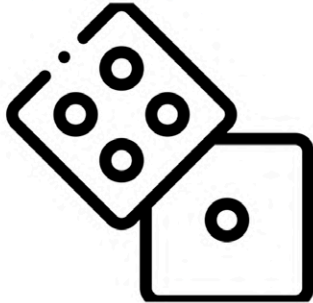
هِيَ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

Dados verbales



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Dados verbales

Materiales:



DADO DE 12 CARAS



DADO DE 6 CARAS



TARJETAS VERBALES

Jugadores: 2-4

Con esta actividad se podrá practicar:

المُضَارِعُ الْمَنْصُوبُ

المُضَارِعُ الْمَجْزُومُ

الماضي

المُضَارِعُ الْمَرْفُوعُ

Repaso y consolidación de la conjunción verbal.

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Recortar, montar y pegar los dados.

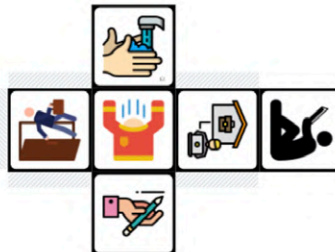


PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Opción A: Un dado de doce caras con los diferentes pronombres personales en árabe.



Un dado de seis caras con diferentes verbos regulares.



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

Opción B: El dado de doce caras con las diferentes pronombres personales en árabe.

Baraja verbal reutilizada de otros juegos:



CÓMO JUGAR

Opción A: Se lanza el dado de los pronombres y a continuación el dado verbal. El alumno tendrá que conjugar según lo que indique los dados.

$$\begin{array}{c} \text{نَحْنُ} \\ \text{نَلْبَسُ} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Hand icon} \end{array} = \begin{array}{c} \text{لَبِسْنَا} \\ \text{○} \end{array}$$

Opción B: Se lanza el dado de los pronombres y a continuación se levanta una tarjeta verbal. El alumno tendrá que conjugar según lo que indique la combinación de estos objetos.

$$\begin{array}{c} \text{نَحْنُ} \\ \text{نَشْرَبُ} \end{array} + \begin{array}{c} \text{شَرِبَ} \\ \text{○} \end{array} = \begin{array}{c} \text{شَرَبْنَا} \\ \text{○} \end{array}$$

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



TIRADAS

Los turnos son consecutivos. Si acierta el jugador sumará 1 punto. Si por el contrario falla, restará un punto a la suma total.



RECOMENDACIONES

Se puede utilizar cualquier dado de seis caras o emplear las distintas opciones de dados presentados en este dossier. Asimismo, se puede emplear un dado de doce caras otorgando a cada valor numérico un pronombre distinto, como por ejemplo:

1 = أنا	7 = أنتم
2 = أنت	8 = أنتنّ
3 = أنب	9 = أنتما
4 = هو	10 = هم
5 = هي	11 = هنّ
6 = نحن	12 = هما

Se pueden usar cualquiera de las barajas presentadas en las distintas actividades o por el contrario trabajar con un verbo determinado.

Dados



أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي
أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي
أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي
أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

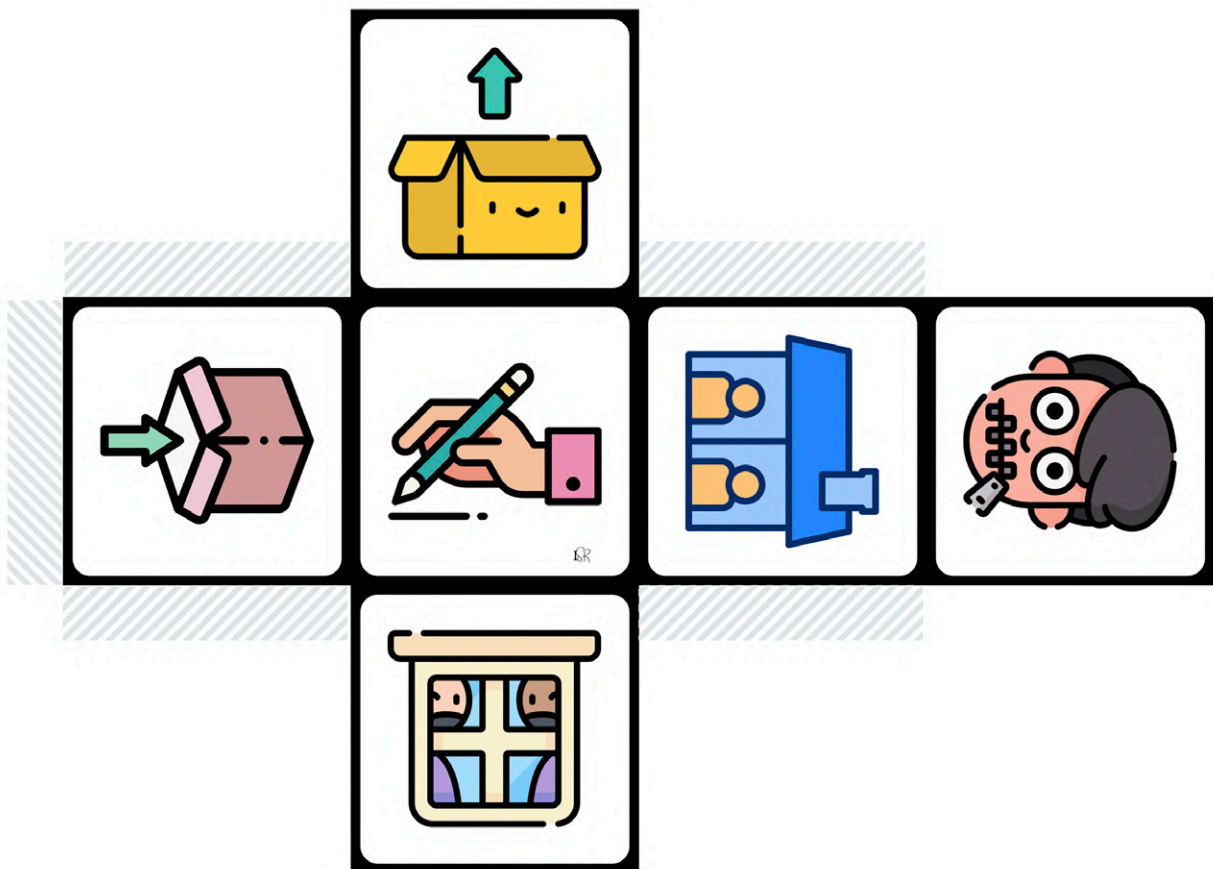
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Dados verbales

Damma

u



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



Dados verbales

Kasra

I



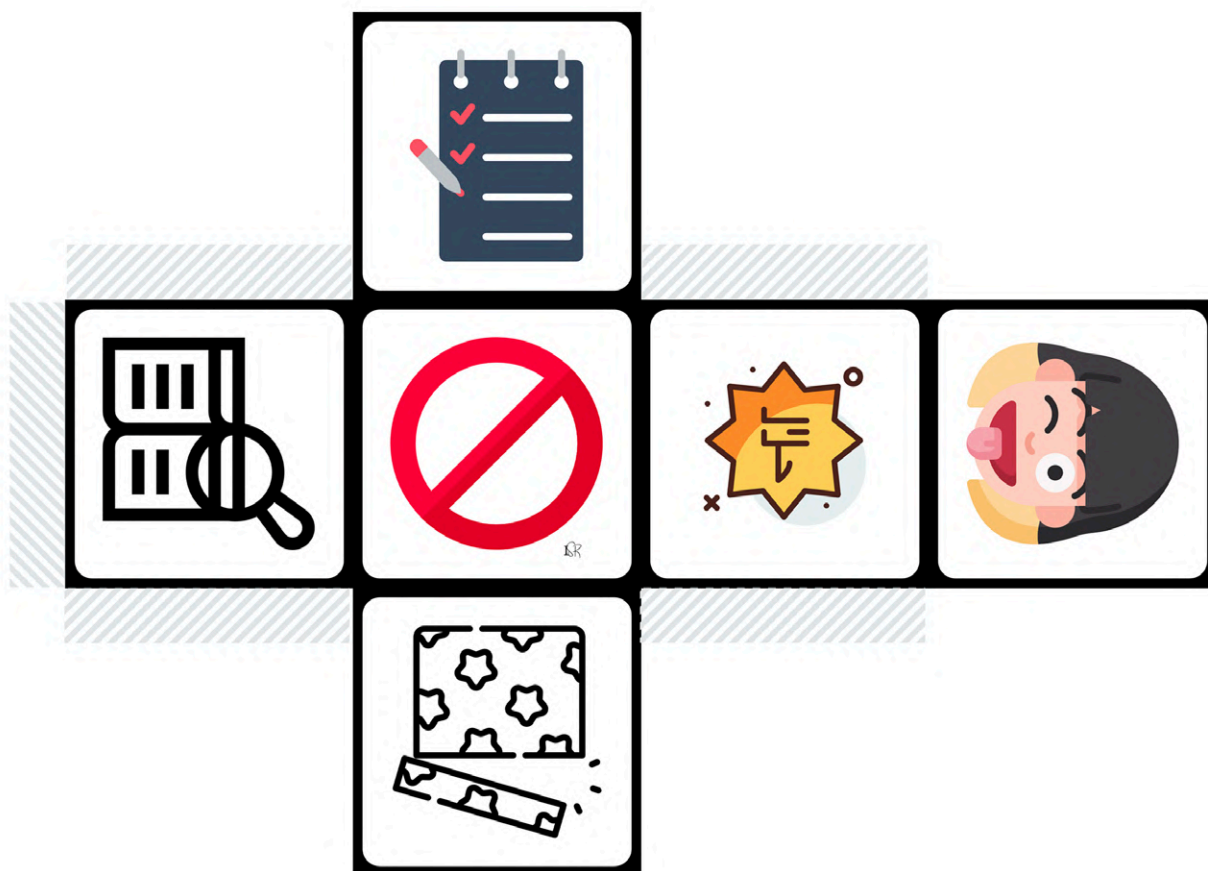
ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع ف ق ك ل م ن ه و ي



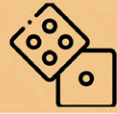
Dados verbales

Fatha

a

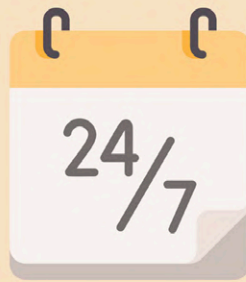


ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Dados verbales

ماذا تفعل كل يوم؟



ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Dados verbales

ماذا تفعل في وقت فراغك؟

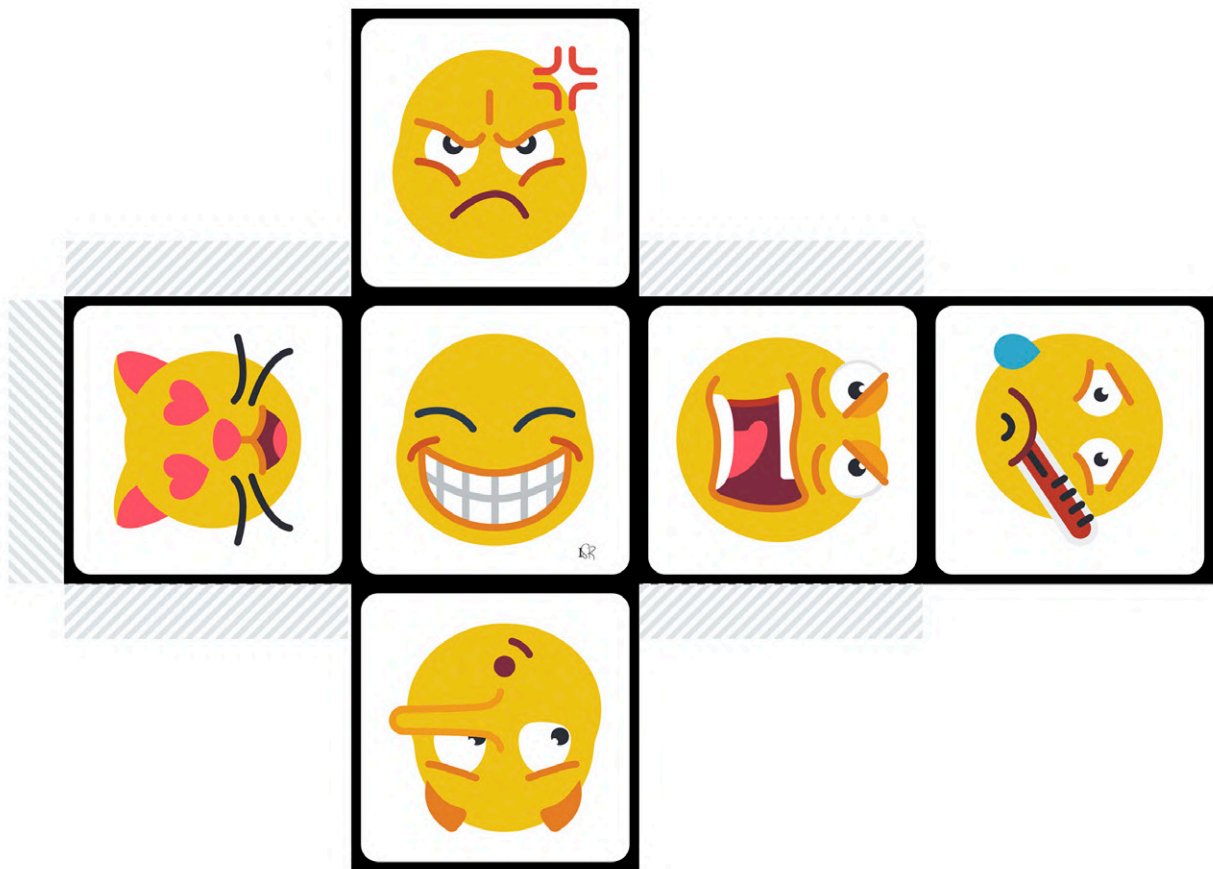


ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Dados verbales

كيف الحال؟













Glosario













ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي



Glosario

	الماضي	  	المضارع
ب			
BUSCAR	بَحَثَ		يَبْحَثُ
ج			
SENTARSE	جَلَسَ		يَجْلِسُ
ح			
RESERVAR	حَجَزَ		يَحْجِزُ
SOÑAR	حَلَمَ		يَحْلُمُ
خ			
SALIR	خَرَجَ		يَخْرُجُ
PERDER	خَسِرَ		يَخْسِرُ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي


د			
ENTRAR	دَخَلَ		يَدْخُلُ
ESTUDIAR	دَرَسَ		يَذُرُسُ
PAGAR	دَفَعَ		يَدْفَعُ
ذ			
IR	ذَهَبَ		يَذْهَبُ
ر			
GANAR	رَبَحَ		يَرْبَحُ
DIBUJAR	رَسَمَ		يَرْسُمُ
RECHAZAR	رَفَضَ		يَرْفُضُ
BAILAR	رَقَصَ		يَرْقُصُ
MONTAR (SUBIR)	رَكَبَ		يَرْكَبُ
CORRER	رَكَضَ		يَرْكُضُ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي





س

ROBAR	سَرَقَ		يَسْرِقُ
CAER	سَقَطَ		يَسْقُطُ
CALLAR	سَكَتَ		يَسْكُتُ
HABITAR	سَكَنَ		يَسْكُنُ
PERMITIR	سَمَحَ		يَسْمَحُ









ش

BEBER	شَرِبَ		يَشْرَبُ
-------	--------	---	----------

ص





GOLPEAR, TOPAR	صَدَمَ		يَصْدِمُ
GRITAR	صَرَخَ		يَصْرُخُ
GASTAR (DINERO)	صَرَفَ		يَصْرِفُ
SUBIR, ASCENDER	صَعِدَ		يَصْعَدُ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

ض			
REÍRSE, BURLARSE	ضَحِكَ		يَضْحَكُ
ط			
COCINAR, COCER	طَبَخَ		يَطْبُخُ
PEDIR, INDAGAR, ESTUDIAR	طَلَبَ		يَطْلُبُ
ع			
SABER, CONOCER	عَرَفَ		يَعْرِفُ
AMAR	عَشِقَ		يَعُشِقُ
HACER, TRABAJAR	عَمِلَ		يَعْمَلُ
غ			
LAVAR	غَسَلَ		يَغْسِلُ
ENFADARSE	غَضِبَ		يَغْضَبُ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

ف

ABRIR	فَتَحَ		يَفْتَحُ
ESTAR CONTENTO	فَرِحَ		يَفْرَحُ
HACER	فَعَلَ		يَفْعَلُ
COMPRENDER, ENTENDER	فَهَمَ		يَفْهَمُ

ق

ACEPTAR	قَبِلَ		يَقْبَلُ
REUNIRSE, LLEGAR, REGRESAR	قَدِمَ		يَقْدَمُ
CORTAR, RECORRER (DISTANCIA)	قَطَعَ		يَقْطَعُ
SENTARSE	قَعَدَ		يَقْعُدُ
SALTAR	قَفَزَ		يَقْفِزُ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي






ك

CRECER, HACERSE GRANDE	كَبُرَ		يَكْبُرُ
ESCRIBIR	كَتَبَ		يَكْتُبُ
MENTIR, ENGAÑAR	كَذَبَ		يَكْذِبُ
SER ODIOSO, SER DESAGRADABLE	كَرِهَ		يَكْرَهُ
ODIAR	كَرِهَ		يَكْرَهُ
ROMPER	كَسَرَ		يَكْسِرُ

ل

VESTIRSE	لَبَسَ		يَلْبَسُ
JUGAR	لَعِبَ		يَلْعَبُ
TOCAR, PALPAR	لَمَسَ		يَلْمُسُ

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن ه و ي

م			
ESTAR ENFERMO, ENFERMAR	مَرَضَ		يَمْرَضُ
BROMEAR	مَزَحَ		يَمْزَحُ
IMPEDIR, PROHIBIR	مَنَعَ		يَمْنَعُ
ن			
BAJAR	نَزَلَ		يَنْزِلُ
MIRAR	نَظَرَ		يَنْظُرُ



Inmaculada Santos de la Rosa es doctora en Filología y Licenciada en Filología Árabe. Ha sido profesora en la Universidad Pablo de Olavide (Sevilla, España) y en la Universidad Mohamed Ben Ahmed (Orán, Argelia), además de en los centros Cervantes de Damasco (Siria) y Orán. Actualmente es docente en el Área de Estudios Árabes e Islámicos de la Universidad de Sevilla.